HORS - SÉRIE ÉTÉ 95 MEGA FORCE N°3

LA BIBLE DES SECRETS

HORS-SÉRIE ÉTÉ 1995

MEGA force

DES MILLIERS D'ASTUCES VENUES D'UN AUTRE MONDE !

132 PAGES

TRUCS - ASTUCES - CODES - CHEAT MODES - PASSWORDS & CODES ACTION REPLAY

POUR LES MEILLEURS JEUX SEGA

sur MASTER SYSTEM - GAME GEAR - MEGADRIVE - MEGA CD & 32X

HORS-SÉRIE • ÉTÉ 1995 • BELGIQUE : 280 FB • LUXEMBOURG : 280 FL • SUISSE : 12 FS • CANADA 10 $

T 5941 - 3H - 40,00 F.RD

INDEX

On vous avait promis des surprises pour les vacances. [illegible] comme d'hab', on tient nos promesses, nous ! C'est [illegible] avec une émotion non dissimulée que vous [illegible] vos petites mains, bientôt toutes bronzées, ce [illegible] Hors-Série de votre mag préféré. C'est également [illegible] a la limite des larmes [illegible] [illegible] par un jeu [illegible]

[illegible]

LA RÉDAC'

[illegible]

[illegible]

LÉGENDES :

MD = Megadrive — MS = Master System — GG = Game Gear
MCD = Mega-Cd — 32X = Megadrive 32x

Dossier Sonic Spinball	MD	P.101 à 109
Dossier Action Replay	MD + MS + GG	P.124 à 130

Addam's Family	MD	Page 6
Aerial Assault	MS	Page 9
Afterburner	32X	Page 6
Afterburner 2	MD	Page 6
Air Rescue	MS	Page 6
Aisle Lord	MD	Page 6
Aleste	GG	Page 6
Alex Kidd 2 - In High Tech World	MS	Page 7
Alien 3	MD + MS + GG	Page 8
Alien Storm	MD	Page 9
American Pro Football	MS	Page 8
Animaniacs	MD	Page 9
Arch Rivals	MD	Page 8
Arcus Odyssey	MD	Page 8
Asterix And The Great Rescue	MS + GG	Page 9
Astro Warrior	MS	Page 7
Aztec Adventure	MS	Page 8
B.O.B	MD	Page 21
Back To The Future 3	MD + MS	Page 20
Barkley Shut Up And Jam	MD	Page 20
Battlecorps	MCD	Page 21
Battletoads And Double Dragon	MD	Page 21
Bio Hazard Battle	MD	Page 21
Black Hole Assault	MCD	Page 21
Bloodshot	MD + MCD	Page 22

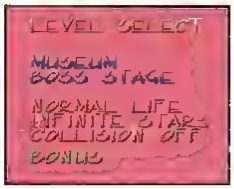
Bomber Raid	MS	Page 23
Boogerman	MD	Page 23
Brutal	MD + MCD	Page 23
Bubble Bobble	MS	Page 23
Bubsy	MD	Page 22
Bulls Vs Blazers	MD	Page 23
Bulls Vs Lakers	MD	Page 22
Cadaver 2	MD	Page 24
Casino Games	MS	Page 24
Champions Of Europe	MS	Page 24
Chaos Engine	MD	Page 24
Chuck Rock 2 : Son Of Chuck	MD + MCD	Page 25
Cliffhanger	MCD	Page 25
Columns	GG	Page 25
Combat Cars	MD	Page 25
Cosmic Spacehead	MD + MS	Page 26
Crying	MD	Page 26
Curse	MD	Page 26
Cyber Shinobi	MS	Page 26
Dangerous Seed	MD	Page 27
Darius 2	MD	Page 27
Desert Strike	MD + MS + GG	Page 27
Devil Crush	MD	Page 27
Donald Duck : QD Caper	GG	Page 27
Doom	32X	Page 27
Double Switch	MCD	Page 28
Dr Robotnik's Mean Machine	MD + MS + GG	Page 31
Dracula Unleashed	MCD	Pages 28-29
Dragon	MD	Page 30
Dragon's Fury	MD	Page 30
Dragon's Lair	MCD	Page 31
Dune	MCD	Page 32
Dune 2	MD	Page 30
E-Swat	MS	Page 33
E.A. Hockey	MD	Page 33
Earthworm Jim	MD	Page 33
Ecco The Dolphin	MD + MCD + MS + GG	Page 34
Enduro Racer	MS	Page 35
Eternal Champions	MD	Page 34
Evander	MD	Page 35
F-22 Interceptor	MD	Page 36
Faery Tales Adventure	MD	Page 36
Fantasia	MD	Page 36
Fantasy Zone 2	MD	Page 39
Fastest One	MD	Page 31
Fatal Fury 2	MD	Page 36
Fatal Labyrinth	MD	Page 41
Ferio	MD	Page 41
Fifa International Soccer	MD + MCD + GG	Page 37
Final Blow	MD	Page 38
Final Fight CD	MCD	Page 38
Fire And Forget 2	MS	Page 36
Fire Mustang	MD	Page 37
Flashback	MD	Page 40
Flink	MD + MCD	Page 38
Forgotten Worlds	MD + MS	Page 41
Formula 1	MD	Page 41
Generation Lost	MD	Page 42
Ghostbusters	MD + MS	Page 42
Ghouls 'n' Ghosts	MS	Page 43
Global Defense	MS	Page 42
Gods	MD	Page 43
Golden Axe	MD	Page 44
Golden Axe 3	MD	Page 44
Golfmania	MS	Page 45
Granada	MD	Page 45
Grandslam Tennis	MD	Page 44
Greendog	MD	Page 44
Greylancer	MD	Page 45
Ground Zero Texas	MCD	Page 45
Gunship	MD	Page 44
Gynoug	MD	Page 45
Hang On	MD	Page 46
Herzog Zwei	MD	Page 46
Hook	MD + MCD	Page 46
Hyperdunk	MD	Page 46
Immortal (The)	MD	Page 47
Indiana Jones	MS	Page 47
Insector X	MD	Page 47
James Pond : The Duel	MS	Page 48
James Pond	MD	Page 48
James Pond 3 : Operation Starfish	MD	Page 48
Jammit Basketball	MD	Page 48
Joe Montana 93	MD	Page 48
John Madden '95	MD	Page 49
Jurassic Park	MD	Page 49
Jurassic Park	MCD	Pages 49 à 51
Kawasaki Superbike Challenge	MD	Page 53

Kenseiden	MD	Page 52
King Of The Monsters	MD	Page 52
Kriss Kross	MCD	Page 53
Lakers Vs Celtics	MD	Page 54
Landstalker	MD	Pages 54-55
Lemmings	MD + MS + GG	Pages 56-57
Lemmings 2	MD	Page 57
Lyze De La Jungle (Le)	MD + MS + GG	Page 57
Lord Of The Sword	MS	Page 57
Mad Dog II : The Lost Gold	MCD	Page 58
Man Overboard	MD + GG	Page 58
Mario Andretti Racing	MD	Page 59
Mario Lemieux Hockey	MD	Page 59
Marko's Magic Football	GG	Page 66
Marky Mark : Make Your Own Music Video	MCD	Page 59
Master Of The Monsters	MD	Page 59
Maximum Carnage	MD	Page 59
McDonald's Treasure Land	MD	Page 59
Mega Bomberman	MD	Page 59
Mega Turrican	MD	Page 60
Mega-Lo-Mania	MD	Page 60
Mickey & Donald : World Of Illusion	MD	Page 60
Mickey Land Of Illusion	GG	Page 63
Mickey Mouse : Castle Of Illusion	MD + MS + GG	Page 61
Micro Machines	MD + MS + GG	Page 63
Midnight Resistance	MD	Page 64
Mighty Max	MD	Page 64
Moonwalker	MD	Page 64
Mortal Kombat	MD + MCD + MS + GG	Page 65
Mortal Kombat II	MD	Page 65
Mortal Kombat II	MS + GG	Page 66
Mr Nutz	MD	Page 66
Mutant League Football	MD	Page 66
Mystic Defender	MD	Page 66
NBA Jam	MD	Page 68
NBA Jam Tournament Edition	MD	Page 70
NBA Jam Tournament Edition	GG	Page 71
New Zealand Story (The)	MD	Page 68
NHL 95	MD	Page 69
Nigel Mansell's World Championship Racing	MD	Page 71
Night Trap	MCD + MCD-32X	Page 72
Olympic Gold	MD + GG	Page 73
Onslaught	MD	Page 73
Ottifants (The)	MD + GG	Page 73
Out Run	MD + MS + GG	Page 73
Out Run Europa	MS	Page 73
Pacmania	MS	Page 80
Penguin Land	MS	Page 80
Pete Sampras' Tennis	MD + GG	Page 74
Phantasy Star	MS	Page 75
Pink Panther	MD	Page 74
Pitfall	MD + MCD	Pages 76-77
Pop Breaker	GG	Page 77
Populous	MD	Page 78
Poseidon Wars 3-D	MS	Page 80
Power Strike	MS	Page 77
Powermonger	MD	Page 78
Prince Of Persia	MD + MS + GG	Page 79
Prize Fighter	MCD	Page 78
Probotector	MD	Page 78
PSG World Cup Champion	MD	Page 79
Psycho Pinball	MD	Page 79
Puggsy	MD + MCD	Page 80
Quackshot	MD	Page 80
Quartet	MS	Page 81
Raiden Trad	MD	Page 81
Rambo 3	MD	Page 82
RBI Baseball 93	MD	Page 85
Rebel Assault	MCD	Page 82
Ren And Stimpy	MD	Page 83
Ren And Stimpy : Quest For...	GG	Page 83
Revenge Of The Ninja (The)	MCD	Page 82
Rings Of Power	MD	Page 86
Risc Of The Robot	MD	Page 83
Risky Woods	MD	Page 83
Road Avenger	MCD	Page 86
Road Rash	GG	Page 84
Road Rash 3	MD	Page 84
Robo Aleste	MCD	Page 84
Rockin Roll Racing	MD	Page 84
Rocket Knight Adventures	MD	Page 84
Rolling Thunder 2	MD	Page 85
Rolling Thunder 3	MD	Page 84
Rugby World Cup 95	MD	Page 85
Schtroumpfs (Les)	MD + MCD + GG	Page 87
Section Z	MS	Page 86
Sewer Shark	MCD	Page 87
Shadow Dancer	MS	Page 88

Shanghai	MS	Page 87
Sherlock Holmes : Consulting Detective	MCD	Page 88
Sherlock Holmes C.D. Vol. 2	MCD	Page 88
Shinobi	MS	Page 88
Shinobi 3	MD	Page 89
Simpsons (Bart Vs Space Mutants)	MD + MS + GG	Page 89
Skeleton Krew	MD	Page 88
Skweek	GG	Page 90
Slider	GG	Page 99
Snow Bros	MD	Page 98
Sokoban	GG	Page 93
Sonic	MD + MS + GG	Page 93
Sonic & Knuckles	MD	Page 94
Sonic 3	MD	Page 95
Sonic CD	MCD	Page 95
Sonic Spinball	MD	Page 93
Space Harrier	32X + MS + GG	Page 90
Sparkster	MD	Page 98
Speedball 2	MS	Page 94
Spiderman	MCD	Page 94
Spiderman Vs Kingpin	MCD	Page 92
Splatterhouse 3	MD	Page 97
Star Wars	GG	Page 94
Steel Empire	MD	Page 92
Stellar-Fire	MCD	Page 90
Street Fighter 2' Champion Edition	MD	Page 96
Streets Of Rage	MD + MS + GG	Page 96
Streets Of Rage 3	MD	Page 97
Strider	MS	Page 96
Sunset Riders	MD	Page 97
Super Monaco GP	MD	Page 97
Super Real Basketball	MD	Page 89
Super Shinobi	MD	Page 98
Super Street Fighter 2	MD	Page 90
Super Thunder Blade	MD	Page 98
Superman	GG	Page 97
Sword Of Sodan	MD	Page 98
T2 : The Arcade Game	MD	Page 111
Target Earth	MD	Page 110
Tatsujin	MD	Page 110
Taz In Escape From Mars	MD	Page 111
Team Usa Basketball	MD	Page 110
Techno Cop	MD	Page 110
Teddy Boy	Ms	Page 111
Tennis Ace	Ms	Page 111
Test Drive 2	MD	Page 111
Thunder Force III	MD	Page 111
Thunder Fo	MD	Page 112
Thunder Pro Wrestling	MD	Page 112
Thunderhawk	MCD	Page 112
Thunderstorm Fx	MCD	Page 112
Time Gal	MCD	Page 112
Tiny Toon Adventures	MD	Page 113
Titi Et Gros Minet	MD	Page 115
TMNT : The Hyperstone Heist	MD	Page 113
Toejam & Earl	MD	Page 114
Toejam & Earl 2 : Panic On Funkotron	MD	Page 113
Tomcat Alley	MCD	Page 115
Tommy Lasorda Baseball	MD	Page 113
Transbot	Ms	Page 114
Trouble Shooter	MD	Page 114
Truxton	MD	Page 115
Two Crude Dudes	MD	Page 115
Ultimate Tiger	MD	Page 116
Universal Soldier	MD	Page 116
Valis III	MD	Page 117
Verytex	MD	Page 117
Virtua Racing Deluxe	32X	Page 117
Virtua Racing	MD	Page 117
Where In Time Is Carmen San Diego ?	MD	Page 118
Wimbledon	Ms + GG	Page 118
Wiz 'n' Liz	MD	Page 119
Wolfchild	MCD + MS + GG	Page 119
Wonderboy	Ms + GG	Page 119
Wonderboy 3 : Dragon's Trap	Ms + GG	Page 119
Wonderdog	MCD	Page 118
World Class Leaderboard	GG	Page 119
World Cup Soccer	GG	Page 119
Wrestle War	MD	Page 119
WWF Rage In The Cage	MCD	Page 119
WWF Raw	MD	Page 119
XDR	MD	Page 120
Xenon 2	MD	Page 120
Yogi Bear	MD	Page 120
Yumani Mystery Mansion	MCD	Page 121
Zillion	Ms	Page 122
Zillion 2	Ms	Page 122
Zool	MD	Page 122

AERO THE ACRO-BAT

Code ultime :
Pour avoir l'écran qui permet de choisir son niveau, son nombre de vies... À l'écran menu (Start/Options), faites **C - A - DROITE - GAUCHE - C - A- DROITE - GAUCHE.**



Maintenant, allez dans le 1er niveau, mettez-vous en Pause puis faites **HAUT - C - BAS - B - GAUCHE - A - DROITE - B.** Maintenir enfoncés **A + C** en même temps jusqu'à ce que l'écran du "Cheat Mode" apparaisse. Il ne reste plus qu'à ajuster les options à votre convenance. À l'écran du choix du niveau, faites : **GAUCHE - DROITE - A - B - C - GAUCHE - DROITE - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE** Sous le choix du niveau, 2 nouvelles options apparaissent qui permettent le vol illimité ainsi que l'invulnérabilité.

MEGADRIVE

ACTION FIGHTER

Super codes :
La vie d'un agent secret n'est pas de tout repos, à moto, en voiture, en l'air et sur l'eau, les combats se succèdent. Alors qu'il suffit d'un petit code de rien du tout pour obtenir 3 vies supplémentaires !
Tapez le code **GPWORLD**. Et si vous êtes vraiment très fainéant, tapez **DOKI PEN** pour être invincible. Entrez le mot de passe © **SEGA**. Vous serez invincible face aux balles de l'ennemi. Enfin, à la présentation, tapez **SPECIAL**, vous démarrerez le jeu avec **A, B, C** et **D** et serez invincible. Attention, vous pourrez toujours vous écraser...

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

Menu secret :
Au logo **Sega**, appuyez simultanément sur **A + C + START** de la manette **2**. Une voix attestera de votre succès. À l'écran-titre, appuyez en même temps sur **A + B + C + START** de la manette **1** et vous verrez apparaître un super Menu secret, où vous apprécierez le **Sound Test**.

GG

ADDAMS FAMILY

Tous les codes :
3 Cœurs : **&1Z1D**
4 Cœurs : **?1H1T**
5 Cœurs : **L1Y9Y**

MEGADRIVE

5 Cœurs + Pugsley délivré : **B1S1#**
5 Cœurs + Wednesday délivrée : **LZK9B**
5 Cœurs + Granny délivrée : **L&#9F**
5 Cœurs + Fester délivré : **L9KRZ**
5 Cœurs + Wednesday + Fester délivrés : **LG#9P**
5 Cœurs + Granny + Fester délivrés : **L?SR4**
5 Cœurs + Pugsley + Fester délivrés : **B9SR7**
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester délivrés : **B?Z9B**
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Wednesday délivrés : **BDY2J**
5 Cœurs + Wednesday + Granny + Fester délivrés : **LLJ9#**
5 Cœurs + Pugsley + Wednesday + Fester délivrés : **BGY1F**
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester + Wednesday délivrés : **BLH15**

AFTERBURNER 2

"Extra Continue" :
Quand "Game Over" apparaît, pressez : **GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - B - B - B - C - C - C - START.**

Sauter les niveaux :
Quand "Game Over" apparaît, appuyez sur **BAS + A + B + C + START** en même temps sur la manette **2**.

MEGADRIVE

ALESTE

"Sound Test" :
Pendant l'intro, au moment où l'on voit la tête de la fille en gros plan, appuyez sur **1 + 2** et sans relâcher, appuyez sur **START** vous aurez le **Sound Test.**

GAME GEAR

AISLE LORD

Éviter les combats :
Allez sur l'écran de configuration et mettez "No Sound Effects".

MEGADRIVE

Ensuite, appuyez sur **A - B - C - C - B - A - B - A - C - A - C - B - A.** L'écran se mettra à clignoter, ce qui prouvera que vous avez bien réussi la manipulation. Par la suite, cela vous permettra d'éviter les combats.

AIR RESCUE

Choix du niveau :
Tournez votre manette dans le sens des aiguilles d'une montre et appuyez sur **1 + 2** sans relâcher et attendez que le "Select Round" apparaisse.

MASTER SYSTEM

ALADDIN

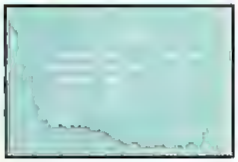
MEGADRIVE

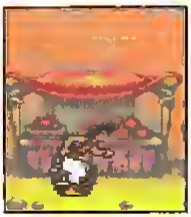
Sauter les niveaux :
À n'importe quel niveau, faites **PAUSE** et appuyez sur **A - B - B - A - A - B - B - A** : vous entendrez un son musical qui vous permettra de passer de niveau en niveau...

Super "Cheat Mode" :
À l'écran des options, faire **A-C-A-C-A-C-A-C-B-B-B-B**. Vous allez entendre "Yeah" et voir apparaître un menu secret, dans lequel vous pourrez devenir invincible, choisir votre niveau...

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Invincibilité :
Si vous voulez devenir invincible dans ce jeu (mais attention, les chutes restent mortelles !), il suffit de rentrer dans le menu **"Passwords"** et d'inscrire **AIQY**.





Codes :

1 / Course dans la ville	**AJGJ**
2 / Course sur les toits	**LAEA**
3 / Sortie de la prison	**ASNF**
4 / Caverne aux trésors	**DMIA**
5 / Tapis volant 1 (lave).	**INSI**
6 / Palais du Sultan	**NEUA**
7 / Tapis volant 2 (Jasmine)	**AALG**
8 / Poursuite de Jaffar	**BLTO**
9 / Combat contre Jaffar	**UIAN**

MASTER SYSTEM

Test Mode :
Après la page de présentation, quand **"Press Start"** apparaît, faites tourner **2 fois** la manette multidirectionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire apparaître le **"Test Mode"**, où vous aurez accès à un mode visuel, à un Sound Test et à un Stage Select

ASTRO WARRIOR

Boss :
Pour le 1er monstre, tirez d'abord sur les 4 petits carrés, puis sur celui du milieu, et pour le 2ème, tirez sur les 4 petits ronds, puis sur celui du milieu ; pour le 3eme, tirez sur les pattes puis au milieu (sa "bouche")

MASTER SYSTEM

Modules :
Pour avoir les modules dès le début, mettez le **"Fire-tir"**, appuyez sur les 2 boutons et maintenez-les enfoncés tout en déplaçant les directions dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (à faire avant la page de présentation, pendant et après)

ALEX KIDD 2 : IN HIGH TECH WORLD

Codes :	Passer le premier tableau :	**FYgQjliGMU**
	Commencer à la forêt :	**LioVsMRBa**
	Sortir du château :	**KepZtNoLRZ**
	2e partie du jeu .	**IclTmNoJPX**
	Vers la fin .	**LesatQqMSa**

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD 3 : IN SHINOBI WORLD

Les Boss :

- 1er niveau : baissez-vous, et n'arrêtez pas de lancer des flèches.

- 2ème niveau : mettez-vous dans un coin et n'arrêtez pas de donner des coups d'épée ou de lancer des flèches

- 3ème niveau : donnez-lui des coups d'épée quand il est en l'air

- 4ème niveau
1ère transformation Attendez qu'il saute au-dessus de vous puis allez vers la droite, jusqu'à ce qu'il apparaisse en glissant vers vous, approchez-vous de lui, pour lui donner un coup d'épée

2ème transformation Dès qu'il apparaît, dirigez-vous vers lui pour le faire reculer vers le mur et quand il est coincé, donnez-lui des coups d'épée

3ème transformation Dès qu'il descend d'en haut, avancez-vous vers lui en lui donnant des coups d'épée

Trésors :

- À la fin de la **1ère moitié** de la **1ère partie** (du dernier stage vers la maison), pour avoir les deux trésors inaccessibles par le dessus de la maison, allez tout en bas et avancez-vous à genoux dans le mur de droite

- À la fin du **2ème niveau**, ne prenez pas tout de suite la porte **"EXIT"** mais prenez l'entrée, remontez et sautez sur le mur de droite et continuez vers la droite, vous aurez un **trésor**

- Au **3ème niveau**, au début de la **2ème partie**, montez sur la plate-forme et sautez sur le mur de gauche, il y a un passage secret permettant de passer au-dessus des obstacles mais aussi d'avoir **2 trésors**

- Au même endroit, où il y a une corde, mettez-vous en boule de feu et allez vers la droite pour accéder à un **trésor**

MASTER SYSTEM

AIR DIVER

Super code :
Allez sur la partie de la carte où il n'y a pas d'ennemi, maintenez **START** enfoncé et appuyez sur **A - B - C - B - A - A - B - C - B - A - B.**
Démarrez le jeu et laissez **START** enfoncé pour être invincible, **A** pour une surprise, **B** pour le vaisseau amiral et **C** pour rencontrer le dernier Boss
Restez appuyé sur le bouton que vous avez choisi jusqu'au début du Round

MEGADRIVE

ALIEN 3

MEGADRIVE

"Next level" :
Allez sur le menu **Options** et connectez la manette 2. À présent, appuyez sur :
C - HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - A - DROITE - BAS.
Vous allez entendre un petit signal sonore. Maintenant, mettez-vous en **Pause** à n'importe quel moment de la partie, en pressant tout simplement les touches **C**, **A** et **B**. Cette fois, c'est une flamme de couleur verte qui apparaît. Retirez la **Pause** et ça y est, vous êtes au tableau suivant !

GAME GEAR

Munitions supplémentaires :
Entrez **CHEAT** comme nom dans la table des **"High-Scores"**, pour obtenir des paquets de munitions supplémentaires lorsque vous commencez la partie suivante.

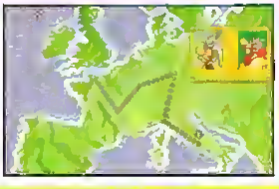
MASTER SYSTEM

Vies infinies :
Pour obtenir **les vies infinies**, il faut que vous fassiez une partie en mode **"deux joueurs"**, et que votre partenaire et vous-même atteigniez un score assez élevé pour l'immortaliser dans la table des **high-scores**. Dans cette dernière, lorsque la console vous demande votre nom, validez **ALIEN**. Recommencez maintenant une partie et vous constaterez que vos vies sont en nombre **illimité** !

ASTÉRIX

Codes :

Niveau 1 : **INSULA**
Niveau 2 : **CONDOR**
Niveau 3 : **VIENNA**
Niveau 4 : **AVALON**
Niveau 5 : **DULCIS**



MEGADRIVE

ARCH RIVALS

"Les Blancs ne savent pas sauter" :
Désormais, avec l'astuce suivante, vous aurez automatiquement la balle au début d'un quart-temps lorsque vous jouerez contre l'ordinateur. Avant que le jeu démarre, dans les vestiaires, appuyez sur le **bouton A** et gardez-le enfoncé, puis appuyez sur **START**. Vous aurez la balle dès le début de la partie. Pour faire de même dans les autres quart-temps, il suffit simplement de garder le **bouton A** enfoncé.

3 Points :
Voici un petit truc sympa pour marquer à trois points presque à tous les coups. Commencez à jouer avec **Vinnie**. Passez ensuite le ballon à votre équipier, courez vers le panier adverse, et repassez le ballon. Il ne vous reste plus qu'à vous positionner dans le coin et à tirer. De quoi impressionner George Eddy !

MEGADRIVE

AMERICAN PRO FOOTBALL

Codes :

3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FAR2FF
4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF
AZFF6FFFFFF22FNNFFX7FFFWFF
NFFF63RFWFFN3FNKFWQ7FFF2FF

- Un truc sympa pour avoir trois victoires et aucune défaite : **RUFAFUI2RFFF6FRNFFSFFAFJFF**

- Pour commencer le jeu avec dix-neuf victoires : **FCFWWO77P6FQSSPRFDN72AX2FF**

MASTER SYSTEM

ARCUS ODYSSEY

Codes :

Niveau 2
1 Player : **GDEENMBDRG**
2 Player : **GCUEHMBAZV**

Niveau 3
1 Player : **K4EWM2UY0Y**
2 Player : **K4UME4UDKY**

Niveau 4
1 Player : **K4EEO2UZ1J**
2 Player : **K4UEE4MZ1J**

Niveau 5
1 Player : **K4EGM2UDEK**
2 Player : **K4UEE4M1EK**

Niveau 6
1 Player : **K4EGM2UY3L**
2 Player : **K4UEE4MZ3L**

Niveau 7
1 Player : **KYEEM4QV44**
2 Player : **K4UEE4QW4M**

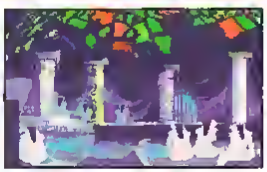
Niveau 8
1 Player : **K4EGM2U1PN**
2 Player : **K4UEE4UZXV**

MEGADRIVE

ANOTHER WORLD

Codes de niveaux :

Cage : **HTDC**
Tunnel : **CLLD**
Après-tunnel : **LBKG**
Caverne : **XDDJ**
Après-Porte : **FXLC**
Grosse pierre : **KRFK**
Après-Caverne : **KLFB**
Eau : **TBNK**
Grand couloir : **RRTD**
Nouvelle section : **TFBR**



NouvelleSection (2e part) : **TXHF**
Arènes : **CKJL**
Combat de fin : **LFCK**

MEGADRIVE

AZTEC ADVENTURE

"Sound Test" :
Pour accéder au **Sound Test**, appuyez sur le **bouton 1**, vous allez voir un écran avec des arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, faites **GAUCHE - 2D fois DROITE**. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nino apparaîtra à droite de l'arc-en-ciel, et au-dessus, il y aura un carré où vous pourrez choisir les musiques de **1 à 7**.

MASTER SYSTEM

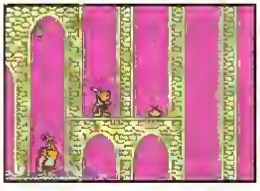
AX-BATTLER

Codes :

Ville de Firewood sans "High Jump" :	**PPPM-NHJE IHJD-HIHF**
Ville de Firewood avec "High Jump" et bombes :	**LJNG-DOHM BCMK-LCLO**
Village de la Tortue sans "Upper Swing" .	**KJBC-BMLL AMNF-LPPH**
Village de la Tortue avec "Upper Swing" :	**HCPN-LNAN OEBM-DAIH**
Village de la Tortue avec "Upper Swing" et le cristal :	**LDCE-KFFM OGMC-LIKF**
Sand Narrow sans "Jump Swing" :	**ALCB-OKFA AABF-ACHG**
Sand Narrow avec "Jump Swing" :	**HLCF-GPEC KHJH-HHLO**
Holmstock sans "Super Swing" et avec la clef .	**AKID-FIIC IBEL-DNHI**
Holmstock avec "Super Swing" et la clef :	**EBBE-NLAE MIKG-NLAJ**
Holmstock avec "Super Swing", la clef et 31 vases :	**HNHB-NBPC KPAG-EHHC**
Brookhill sans "Tackle" :	**ILMA-BGOG AEIG-NMPM**
Brookhill avec "Tackle" et compas :	**FAML-JAAM EOCH-ABCL**
Brookhill avec "Tackle", compas et 31 vases :	**PCBL-EBNP PAIH-HPGM**
Brookhill avec "Tackle", compas, 31 vases et le fruit :	**OOEM-EHLB LOCC-JGKL**
Vallée du Nord sans "Attack Jump" :	**IKFH-PDGM LLDK-GLHP**
Vallée du Nord avec "Attack Jump" :	**HEBE-FMOE HDIP-AFHB**
Vallée du Nord avec "Attack Jump" et 31 vases :	**ALHA-JAEH FPHL-MPKC**

GAME GEAR

ASTÉRIX AND THE GREAT RESCUE



Codes :

Niveau 2 : **40732**
Niveau 3 : **23554**
Niveau 4 : **02174**
Niveau 5 : **9B613**

GAME GEAR MASTER SYSTEM

ALIEN SYNDROME

"Sound Test" :

Pour accéder au **Sound Test**, pendant la page de présentation, appuyer plusieurs fois de suite sur les **boutons 1 + 2.**

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT

Boss :

- Pour abattre la forteresse **BS2**, le meilleur armement est le canon simple et le **"rapid-fire"**. Attaquez la tourelle de queue, la toureile en haut de l'empennage, puis visez la soute à bombes et non les bombes. Passez à la tourelle avant du dessous, mettez-vous derrière l'empennage, tirez sur la tourelle avant supérieure, tirez à l'horizontale. Entre deux tirs, remontez et passez devant la dérive, sous son tir qui est alors dirigé vers le haut de la dérive. Du ras du fuselage, deux rafales suffisent.

Niveau 2 :

Le seul moyen d'éviter les éclairs mortels consiste à piquer dans la couche de nuages. Vous ne risquez pas le crash au sol, puisque vous êtes en altitude.

Le Fort du Niveau 3 :

Commencez au ras du sol, pour détruire l'émetteur de ballons rouges, très rapides donc très dangereux. Puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Cela fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

MASTER SYSTEM

ALIEN STORM

Force supplémentaire :

Mettez 2 joueurs et, quand vous êtes tous les 2 morts et que le message **"Continue"** apparaît, faites **A + B + C** avec la manette **2** et vous aurez 777 de force à la fin du jeu.

Dernier niveau :

- Au dernier niveau, pour arriver à la fin, passez par les premières portes (celles qui sont les plus près de vous quand vous arrivez vers elles, les plus à gauche).
- Pour éliminer le monstre de fin du dernier niveau (c'est le gros cerveau qui n'a qu'un œil), tuez d'abord tous les petits monstres qui viennent vers vous, puis tuez le cerveau. Rassurez-vous, lui ne peut pas vous tuer. Bonne chance !
- Lorsque l'un des gros monstres vous attire dans la bouche, appuyez sur le bouton que vous avez désigné pour sauter et vous en sortirez tout de suite sans perdre de vie , faites de même pour les petits monstres.
- Avec Scooter, une fois que votre niveau de vie est nul, autodétruisez-vous afin de pouvoir continuer à jouer sans craindre la mort. Logique, non ?

MEGA DRIVE

ANIMANIACS

Codes :

Niveau 1 :
YAKKO - YAKKO - WAKKO
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE

Niveau 2 :
YAKKO - DOT - WAKKO
VIDE - VIDE - VIDE
WAKKO - YAKKO - VIDE

Niveau 3 :
YAKKO - VIDE - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE

Niveau 4 :
DOT - VIDE - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
WAKKO - YAKKO - VIDE

Niveau 5 :
VIDE - YAKKO - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE

MEGA DRIVE

Aladdin ™
©Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises Ltd.. Disney characters © The Walt Disney Company

Aladdin

Il pense n'être qu'un simple garçon, et pourtant il a le courage du lion. Enfant de la rue, il a été choisi par les Dieux pour être le futur Prince du Pays des Sables. Préparez-vous à diriger la nouvelle mascotte de Walt Disney !

LES OBJETS DU JEU

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

MEGADRIVE

© Disney

LEVEL 1

L'aventure commence dans les rues ensablées du marché d'Agrabah, où les gardes vous attendent de pied ferme ! Vous devrez vous battre à travers toutes les artères du marché, sauter au-dessus des parterres de charbons ardents, et ramasser autant de pommes, de joyaux et de cœurs bleus que vous le pourrez.

Vous pouvez facilement passer par-dessus ce garde sans trop de risques, car il est trop absorbé par la douleur de ses pieds qui brûlent !

Sautez par-dessus les charbons ardents, sinon vous vous brûlerez et perdrez de l'énergie !

En grimpant à cette corde, n'oubliez pas de ramasser les pommes lors de votre chute !

Cette petite plate-forme disparaît, aussi ne restez pas trop longtemps à admirer la vue !

Débarrassez-vous de tout ce qui vous environne en touchant la lampe à huile noire !

Attention à l'ennemi caché dans ce panier en osier, il est fourbe et rapide !

En tombant ici, à partir du mur sur votre gauche, dirigez votre manette vers la diagonale gauche, afin de gravir les marches.

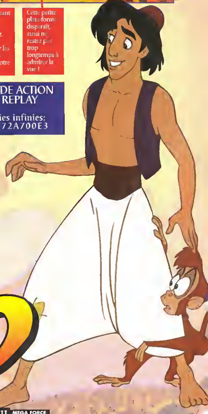
Souvenez-vous de taper sur ces vases pour sauvegarder ! Vous saurez que cela arrive dès que le vase se transforme en un visage de génie au sourire étincelant (à croire qu'il a le même dentiste que Sabatier et toute sa clique !).

Vous aurez amassé suffisamment de gemmes pour marchander au moins une vie !

Le Boss de fin de ce niveau est juste un garde du palais un peu plus hargneux que les autres, et pas très difficile à vaincre. Quelques pommes et plusieurs coups de sabre en viendront vite à bout !

CODE ACTION REPLAY

Vies infinies:
FF72A700E3



LEVEL 2

Le désert se résume à un paysage pauvre et aride, mais ça, vous le saviez déjà ! Quelque part dans les ruines se trouve une moitié de scarabée d'or suspendue dans les airs. Pour arriver jusqu'à lui, frayez-vous un chemin entre les dunes, les palmiers et les vieilles constructions.

Préparez-vous à rencontrer les soldats et faites la provision de pommes pour le prochain niveau. Souvenez-vous que les pommes sont aussi efficaces pour l'éradication de certains ennemis virulents.

Un serpent attend pour planter ses crochets dans votre mollet. Sautez sur le dos du chameau ou saisissez le moment opportun pour le tuer !

Jaiez ce personnage bedonnant en lui renvoyant avec votre épée, les dagues qu'il vous envoie !

Ne tombez pas sur ces pics car vous perdriez de l'énergie. Tuez le garde sur le bord du gouffre avant de sauter.

Suivez le conseil de ce panneau de stop, sinon c'en est fini de vous.

Vous devrez sauter de palmier en palmier pour arriver au point culminant de cette colonne, une corde suspendue vous y attend.

Attention aux pieux dans le gouffre, évitez-les en vous laissant tomber.

Sautez sur le dos du chameau qui crachera sa bile acide sur quiconque tentera de vous poignarder !

La moitié de scarabée flotte dans les airs de cette grotte que vous atteindrez après avoir sauté par-dessus les ruines.

Vous serez invisible pendant quelques instants dans cette partie du niveau, mais un garde vous attendra au bout du tunnel, soyez prêt !

La moitié du scarabée d'or se trouve ici ! Sautez de rebord en rebord jusqu'à lui, il tentera alors de s'échapper, courez-lui après et refaites la même chose trois fois de suite jusqu'à la fin du niveau.

Ici se trouve un marchand qui pourra vous donner quelques vies supplémentaires en échange de tous les bijoux collectés !

Des pics acérés sont cachés dans le sable. Sautez par-dessus mais faites attention aux serpents qui vous attendront à l'arrivée.

Voici une moitié de scarabée d'or. Vous devez lui donner un coup d'épée et suivre la direction qu'elle prend jusqu'à la fin du niveau.

LEVEL 3

Deuxième séjour à Agrabah, où l'objectif est d'éviter les lanceurs de couteaux, les soldats impériaux (tiens, tiens) qui en veulent vraiment à votre peau, tout comme les habitants du marché qui laissent tomber des jarres sur votre tête. Vous devrez glisser, sauter et grimper le long des cordes vers les sommets des bâtiments, jusqu'à la confrontation finale avec l'un des lieutenants de l'armée.

N'oubliez pas de sauvegarder votre position avec ce vase de génie ! Cela fait, accrochez-vous à la corde magique.

Attaquez ces gardes sur la plate-forme supérieure, pour éviter toute perte d'énergie.

Sautez sur ces porte drapeaux jusqu'à cette corde à linge qui vous permettra de passer d'un toit à un autre.

Vous trouverez une corde magique ici, mais faites attention aux soldats sur votre droite !

Une autre corde à linge vous attend, qui vous fera descendre rapidement jusqu'au toit le plus proche !

Évitez tous les gardes en restant sur la corde. Attention cependant au perroquet, un coup d'épée devrait suffire à le faire fuir !

Tuez le voleur avant qu'il ne fasse usage de son couteau, allez sur la droite puis revenez sur la gauche de façon à faire apparaître une flûte et une corde magique.

Après avoir sauté d'auvent en auvent, allez jusqu'à la flûte dans le coin gauche. Allez ensuite jusqu'à la corde magique, qui sera alors apparue, et accrochez-vous à elle.

Quelque chose me dit qu'il ne sourit pas souvent ! Préparez-vous à esquiver les tonneaux et à lancer un maximum de pommes à chaque saut. Un parfait "timing" sera essentiel pour espérer le battre sans encaisser trop de dégâts !

NIVEAU BONUS

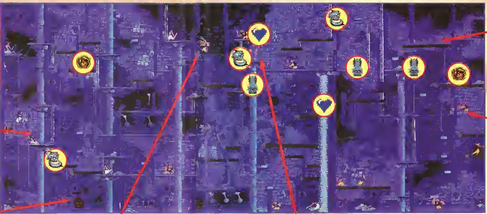
Ce niveau bonus apparaîtra à chaque fin de niveau si vous avez ramassé plusieurs têtes de génie. La bouche du génie ressemble à une machine à sous, qui vous donnera des pommes, des joyaux et des vies supplémentaires en fonction du moment où vous appuyerez sur le bouton. Attention, on ne gagne pas à tous les coups !

Aladdin

LEVEL 4

Le Sultan vous a emprisonné dans son donjon le plus profond et le plus noir, malgré les protestations de sa tendre fille Jasmine ! Parviendrez-vous à en sortir ? Il y a des chaînes sur lesquelles il faudra grimper, ainsi que des squelettes et des chauves-souris à éviter !

Le palais se situe juste après ce garde. Après l'avoir vaincu (le garde, pas le palais !), sautez sur la plate-forme qui apparaîtra et précipitez-vous jusqu'à la sortie !



Ici se trouvent de nombreuses pommes à collecter pour de futurs combats.

Prenez garde à la chauve-souris, elle risquerait de vous faire très mal !

Ce soldat, difficile à atteindre, vous empêche de passer. Sautez et donnez de grands coups de sabre dans cet être sans vergogne ! Ne tentez pas un passage en force, vous perdriez plus que vous ne gagneriez.

Un squelette se tient sur cette plate-forme, prêt à exploser. Précipitez-vous et donnez-lui un coup d'épée, ou bien préparez-vous à "slalomer" entre les os.

Sautez sur cette plate-forme juste avant la sortie, sinon vous tomberez et aurez à refaire toute l'ascension !

Pour passer cette section, vous devrez tuer les gardes et sauter sur les blocs qui apparaissent et disparaissent. Allez ensuite jusqu'aux sommets, et grimpez sur la chaîne avant de ne plus avoir de bloc sous les pieds.

Cette statue d'or se trouve au milieu de la carte. Attaquez-la avec votre épée, elle disparaîtra et réapparaîtra à chaque fois sur l'un des deux socles. Soyez vif et touchez-la au moindre ralentissement de sa part ; une fois vaincue, vous aurez le droit d'enfourcher un tapis volant !

LEVEL 5

Ces grottes sombres sont éclairées par de simples lumières souterraines ; toutes les statues rencontrées par Aladdin doivent faire connaissance avec la loi de sa lame car, si elles ne sont pas dangereuses pour sa vie, elles empêchent toutefois sa progression. La lampe magique est perchée sur un rocher à la fin du niveau !

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

LEVEL 6

Il risquera de faire un peu chaud, vu la mer de lave se trouvant sous vos pieds. Attention, pas de seconde chance, la mort est immédiate au moindre contact avec elle. Pour survivre, un "timing" exemplaire est demandé ! Calculez vos sauts avec exactitude, car avec un peu trop de précipitation, vous pourriez finir dans les flammes de l'enfer !

Cette plate-forme s'enfoncera si vous y stationnez trop longtemps.

Courez et sautez par-dessus le gouffre. Ne vous attardez pas, la boule de lave est toujours dans votre dos !

Empruntez le tunnel inférieur et sautez sur les rochers en forme de marches aussi rapidement que possible, car ils s'écroulent sous votre poids.

Quand vous atteindrez cette dernière île, vous saurez que la sortie est proche !

Des rochers enflammés vous poursuivent de très près. Continuez votre course et sautez très exactement au bord du gouffre pour éviter une mort certaine !

Ne paniquez pas, attendez d'être sûr de pouvoir atteindre la première île avant de sauter !

Ce saut n'a pas besoin d'être parfait, puisqu'il y a la place pour se recevoir.

Si vous essayez d'arriver jusqu'en haut par ce chemin, vous serez immédiatement écrabouillé par un rocher venant de la direction opposée !

Vous êtes près de la sortie, donc restez cool et continuez d'avancer !

LEVEL 7

Le rodéo est utile pour améliorer votre score et augmenter le nombre de vies. Une lame de lave vous poursuivra aussitôt le niveau commencé. Ayez l'œil, non pas hagard comme Benji, mais vif comme Manu ! Des rochers vous barreront la route, mais des flèches directionnelles seront là pour vous aider.

Dès le départ, débrouillez-vous pour choper des vies supplémentaires sans trop de dommages ! Elles sont régulièrement situées au même endroit !

Aussi longtemps que vous suivrez les directions indiquées, vous garderez la vie sauve.

Tout accélère subitement, aussi n'attendez pas trop longtemps pour changer de direction.

Sautez de ballon en ballon aussi vite que possible. Il vous faudra être très précis pour attraper la corde et ne pas tomber dans les abysses !

Trois fois de suite, un point d'interrogation apparaîtra à la place des mains. Regardez le plan pour savoir quelle direction prendre.

Un marchand vous attend à cet endroit précis, pour une ou deux vies supplémentaires, voire un vœu pourquoi pas !

LEVEL 8

Bienvenue dans le monde étrange de la lampe ! Prenez garde, Guntar rôde dans la lampe, et s'il vous attrape, vous aurez droit au châtiment éternel ! Vous venez d'être aspiré dans cet univers glauque, au sol digne des infâmes gélatines anglaises ! Utilisez votre sixième sens pour trouver la bonne voie à emprunter !

Sautez de main en main en direction du ballon en forme de tête situé votre droite.

Cette ligne bleue phosphorescente est une sorte de slime visqueux. Restez en mouvement ou sinon, vous passerez au travers.

Si vous attendez près de la flèche que la main redescende, faites une multitude de bonds sur place pour ne pas vous enfoncer dans la gélatine.

La main sur laquelle vous vous trouvez n'est pas très grande, mais c'est l'un des seuls endroits où vous pourrez rester en toute quiétude ! Préparez-vous toujours à un saut délicat.

Une fois vos courses faites, sautez sur ces têtes bleues pour atteindre la plate-forme et les pommes !

Ces têtes en caoutchouc vous donneront suffisamment de ressort pour vous projeter de tête en tête jusqu'à une aire de repos.

Ces trois dernières mains, grossissant et rapetissant sporadiquement, sont le seul passage vers la sortie.

Sautez sur cette main nouvelle qui vous tiendra vers la main opposée, mais attention, il vous faudra manier le paddle avec précaution afin d'atteindre la vitesse requise !

LEVEL 9

Le palais du Sultan serait bien tranquille, avec ses flamands roses et ses pièces luxueuses, sans ces gardes bien armés prêts à vous décapiter au moindre faux pas. Sans compter les piscines intérieures remplies de dangereux locataires qui, s'ils déraisonnable, envie de plonger vous prendrait, se feraient un plaisir de vous rappeler que, dans cet endroit, la baignade est interdite ! Aladdin parviendra-t-il à délivrer l'équivalent masculin de Sheeta, je veux bien sûr dire, le monstrueux Abu ? (pour la petite histoire, sachez que le nom de Abu est Lefric).

Prenez le tapis volant à cet endroit précis et dirigez-vous selon votre humeur, en tâchant d'éviter perroquet et garde !

Ce Boss de fin consiste en un perroquet faisant tourner un générateur, afin de créer une source électrique. Sautez sur la plate-forme aussi vite que possible, soit de front, soit de l'arrière, pendant que le perroquet continue de courir. Lancez-lui des pommes jusqu'à ce qu'il tombe dans les engrenages. Recommencez plusieurs fois jusqu'à ce que le générateur explose et que le perroquet soit réduit à l'état de plumes.

Placez-vous sous la cage de votre fidèle compagnon Abu, puis délivrez-le. La fin du niveau est proche.

Abu est emprisonné dans cette minuscule cage à oiseau, réduit à un simple serviteur du Sultan. Libérez-le en ouvrant le dessous de la cage.

Le tapis volant doit être à son plein d'énergie pour pouvoir décoller ! Ayez de bons réflexes car vous aurez à faire face à de nombreux ennemis agressifs !

Toujours aller vers le haut, telle sera votre devise ! Une longue corde vous y aidera.

Des poissons, du genre piranha, vous attendent sous la surface de ces eaux dormantes. Faites attention à leurs sauts et à leurs jets de petits cailloux, mais vous pourrez en faire de la friccassée d'un seul coup de sabre.

Utilisez les flamands roses un tant que plates-formes.

Voici la dernière pièce du Palais. Ramassez les bonus du génie en faisant attention aux pieux mortels.

LEVEL 10

Pour vaincre ce garde, courez en avant jusqu'à la deuxième boule et lancez une pomme ; recommencez plusieurs fois l'opération pour réduire ce garde à l'état de gelée informe.

Un tapis magique vous attend, mais continuez à donner de grands coups d'épée, une fois que vous êtes dessus, si vous voulez éviter de finir en bouillie sanguinolente !

Un bon "timing" est la clef de la réussite pour ce passage, car le moindre contact avec ces boules suspendues signifie la mort.

Ce cœur bleu est probablement l'objet le plus important de ce jeu, si vous voulez vaincre Jafar !

BOSS JAFAR

Jafar vous attire dans son rayon magique... Vous devez vous efforcer de vous approcher très près, en lui lançant un maximum de pommes dès que vous le pouvez. Au bout d'un certain temps, il se transformera en un gigantesque cobra !

La dernière et ultime confrontation ! Un milliard de pommes sera nécessaire pour vaincre le cobra ; si vous n'en avez pas autant, vous pourrez quand même le battre, c'était une plaisanterie ! Si, lors de ce combat, vous manquez de pommes, regardez autour de vous, il se peut que vous en trouviez !

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU, BENJI ET DANBOSS

ASTUCES B

BARKLEY SHUT UP AND JAM

Codee :

Niveau 2 : **3MJK 1VZ3**
Niveau 3 : **3MGH 2VVW**
Niveau 4 : **3MQR 2X9M**
Niveau 5 : **3MNP S1?N**
Niveau 6 : **3MST ?161**
Niveau 7 : **3MBC ?208**

MEGADRIVE

BACK TO THE FUTURE 2

Sauter un niveau :
Pour passer d'un **niveau** à un autre sans être obligé de le finir (le niveau), il vous suffit de faire une **Pause** et d'appuyer simultanément sur **BAS + 1 + B**, deux à trois fois avec un léger décalage sur les boutons. Vous vous retrouverez au début du **niveau** suivant et ainsi de suite
Cela fonctionne à tous les **niveaux.**

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE 3

MEGADRIVE

Sauter les niveaux :
Pour passer les niveaux qui ne vous plaisent pas, ou tout simplement pour aller voir ce qui se passe un peu plus loin, démarrez le jeu et mettez-vous en **Pause.** Appuyez sur **A** et gardez-le enfoncé, puis faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE** Vous avancerez d'un niveau Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez

MASTER SYSTEM

Sauter les niveaux :
Voici un bon moyen de passer les stages : faites une **Pause** pendant le jeu, puis appuyez sur **HAUT + A** (en même temps)- **BAS + A** (en même temps) - **GAUCHE + A** (en même temps) - **DROITE + A** (en même temps)

BATMAN RETURNS

MEGADRIVE

Mettez vous sur **"OPTIONS"** et faites avec la manette **2** : **HAUT - GAUCHE - BAS - DROITE - HAUT - GAUCHE - BAS - DROITE-HAUT - GAUCHE - BAS - DROITE** et appuyez sur **A + B** simultanèment quatre fois de suite Ensuite, sur la première manette, faites **DROITE + START** en même temps. Ainsi, vous pourrez choisir votre niveau de départ

MEGA CD

Choix du niveau :
Allez sur l'écran des **Options,** lancez le mode **Options** et choisissez **"Driving"** Puis appuyez à **GAUCHE** et pressez la **touche B** Déplacez la manette vers le **BAS** sur **"Difficulty"**, gardez le doigt sur **GAUCHE** et pressez la **touche B.**
Faites cela jusqu'à ce que vous arriviez au numéro **"Sept"** sur l'écran des **Options** Une fois que vous avez atteint la dernière option tout en bas, recommencez, jusqu'à arriver en haut du **"Game Type option"**, exactement en sens inverse Vous allez entendre un bruit de sonnerie si vous avez correctement effectué l'opération Maintenant, revenez aux options normales, recommencez à jouer, et dès que la partie commence, pressez **START** et la touche **C**

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

"Sound Test" :
Sur la page de présentation, où l'on voit le titre du jeu, appuyez sur la diagonale **HAUT-GAUCHE** et sur les deux boutons Ainsi, vous aurez accès au menu pour choisir les sons.

Pingouin :
Munissez-vous de vos **Batarangs** et frappez le **Pingouin** en en utilisant autant que possible, cela dès que vous êtes entré dans la pièce finale Continuez vos attaques lorsqu'il est en l'air, et lorsqu'il commence à jeter des **parapluies,** sautez et utilisez votre **grappin** pour attaquer (**Il** y a une zone tranquille à l'extrême gauche de l'écran où vous pouvez vous retrancher) Enfin, lorsque le **Pingouin** attaque avec son canard géant, utilisez tous vos **gadgets** pour le neutraliser S'il vous reste quatre **"Specials"** à ce moment-là de la partie, cela devrait suffire pour en finir avec le **Pingouin.** Dans le cas contraire, utilisez sans arrêt le **grappin.**

BLADE EAGLE 3D

Choix du niveau :
Pour choisir les niveaux, vous devrez, pendant la page de présentation, faire **trois** ou **quatre tours** avec la manette dans le sens des aiguilles d'une montre Quand le chiffre **0** apparaît, dirigez la commande vers le **HAUT** pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur **A** pour commencer à jouer.

MASTER SYSTEM

BC RACERS

Codes :
Courses Hard : **PLBTKG**
Courses Rock Hard : **WZJQXF**

MEGACD

BATTLECORPS

Choix du niveau :
Commencez une partie en mode **"Practice"**, mettez en **Pause** puis appuyez sur **B - A - B - A - DROITE - A - C - HAUT - START**. Un flash va éclairer l'écran. Remettez la **"Pause"** et appuyez sur **A - B - C** en même temps, ce qui va provoquer un **Reset** automatique. Commencez une partie, et à l'écran du choix du perso, appuyez sur **HAUT** ou **BAS** pour sélectionner votre niveau

MEGACD

BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON

Pour 5 vies :
Pour commencer avec **5 vies**, choisissez le nombre de joueurs, puis placez-vous sur l'écran de sélection des persos et faites **HAUT + A + B** en même temps et **START** sur la manette 1.

Super "Warp" :
Pour obtenir le choix des niveaux ainsi que **5 vies**, à l'écran de sélection des persos, faites **B - A - BAS - C - A - BAS - START**. Pour obtenir le choix des niveaux ainsi que **10 vies**, à l'écran de sélection des persos, faites **BA5 - HAUT - HAUT - BAS - C - A - B**. Un son indiquera que l'astuce a bien fonctionné.

MEGADRIVE

BIO HAZARD BATTLE

Choix du niveau :
Attendez que le logo **SEGA** apparaisse, appuyez sur **C** et sans relâcher, faites un tour complet avec la croix multidirectionnelle en partant du haut. Appuyez sur **START** et l'écran de sélection du niveau apparaîtra

MEGADRIVE

BONANZA BROS

Invincibilité :
Au niveau 7 (**The Lab**), marchez vers l'un des robots contre le mur et appuyez sur la **droite** ou la **gauche** pour enfiler un casque. Vous ne pourrez plus bouger une fois que vous l'aurez mis. Les gardiens ne pourront plus, à ce moment-là, vous blesser

MEGADRIVE

B.O.B

Vies infinies :
Lorsque l'écran **"FOLEY PRESENTS"** apparaît, appuyez sur **A + B + C + START** des deux manettes en même temps et gardez le tout enfoncé. Vous devriez entendre un petit son qui vous prouvera que la manipulation est réussie. Ensuite, lorsque vous démarrerez une partie, vous vous apercevrez que vous êtes en **"vies infinies"** et que vous avez le maximum de munitions

Pour un max' de tirs :
Pour démarrer avec le maximum de tirs dans chaque arme, entrez simplement **0900000** comme code. La bécane va vous dire que le mot de passe est incorrect, mais cela n'a aucune espèce d'importance ! Vous, vous commencez à jouer comme si de rien n'était !...

Pour les munitions infinies :
Entrez donc **S93179** comme mot de passe et démarrez la partie sur le troisième tableau avec des tonnes de munitions !

ET VOICI TOUS LES CODES :

Planète 1 : GOTH

1-1:	000000	1-6.	862341	1-11.	072951
1-2:	530237	1-7:	950745	1-12	711984
1-3:	960379	1-8.	110674	1-13:	361497
1-4:	171058	1-9:	901588	1-14:	971255
1-5:	670519	1-10	472149		

Planète 2 : ANCIENA

2-1	672451
2-2:	361687
2-3:	570836
2-4:	972578
2-5:	481773
2-6:	605237
2-7:	652074
2-8	633059
2-9	683349
2-10	265648
2-11:	302653
2-12	370439
2-13	462893
2-14	382975
2-15	103495
2-16	583172
2-17:	752790
2-18	574132
2-19	923571

Planète 3 : ULTRALAND

3-1	743690
3-2	614906
3-3	863769
3-4	103928
3-5	574471
3-6	605463
3-7	144895
3-8.	706526
3-9:	713859
3-10	775092
3-11:	905781
3-12:	575381
3-13.	481376
3-14	635184
3-15	401139
3-16	845597
3-17	426081

MEGADRIVE

BLACK HOLE ASSAULT

Codes :
Prenez **"BIGNET"** à la place de votre nom et lorsque vous combattrez, il suffira simplement d'appuyer sur **START** de la 2e manette pour que votre adversaire tombe à terre !
Prenez **"AZY"** à la place de votre nom et choisissez la mission **"BHA"**. Entrez de nouveau **"AZY"** comme nom et vous démarrerez une partie de **Black Ball Assault**.
Enfin, si vous souhaitez assister et jouer aux séquences cinématographiques du jeu, entrez le nom **FOMA.**

MEGACD

BOOGERMAN

Codes :

Swamp 1	: SCAB - ABDOMEN - PUS - MINER.
Swamp 2	: ABDOMEN - PUS - MINER - SCAB
Swamp 3	: GOBLIN - BOOGERMAN - GOBLIN - PUS
Swamp 4	: GHOST - SCAB - PUS - ABDOMEN
Hickboy	: GNOST - GOBLIN - GHOST - PUS
Pit 1	: PUS - SCAB - GHOST - BOOGERMAN
Pit 2	: OGRE - GOBLIN - MINER - BOOGERMAN
Pit 3	: BOOGERMAN - GOBLIN - SCAB - PUS
Pit 4	: ABDOMEN - BOOGERMAN - GOBLIN - SCAB.
Revolta	: TROLL - MINER - GOBLIN - GHOST
Ville 1	: SCAB - GHOST - ABDOMEN - BOOGERMAN
Ville 2	: TROLL - OGRE - ABDOMEN - SCAB
Ville 3	: OGRE - MINER - BOOGERMAN - GOBLIN
Ville 4	: ABDOMEN - BOOGERMAN - SCAB - PUS
Flyboy	: BOOGERMAN - PUS - MINER - SCAB
Mount 1	: GOBLIN - SCAB - GNOST - TROLL.
Cave 1	: GOBLIN - PUS - OGRE - SCAB.
Mount 2	: GOBLIN - SCAB - TROLL - MINER
Cave 2	: SCAB - BOOGERMAN - GOBLIN - OGRE
Deodor	: GNOST - SCAB - TROLL - MINER
Palace 1	: PUS - BOOGERMAN - GHOST - PUS
Palace 2	: BOOGERMAN - MINER - TROLL - SCAB
Palace 3	: SCAB - OGRE - PUS - TROLL.
Palace 4	: MINER - BOOGERMAN - OGRE - PUS.
Meister	: PUS - ABDOMEN - BOOGERMAN - MINER

MEGADRIVE

BLOODSHOT

Un mas' d'Énergie :
Faites une Pause pendant le jeu, puis appuyez sur **C - C - B - A - BAS - BAS**. Votre barre d'énergie qui se trouve à gauche de l'écran va se remplir comme par miracle.

Sauter les niveaux :
Faites une Pause pendant le jeu, puis appuyez sur **HAUT - A - HAUT - A - A - BAS**. Vous passerez directement au niveau suivant, ce qui est pratique pour aller directement au niveau 12, par exemple...

MEGADRIVE MEGA-CD

BUSTER FIGHT

Niveau "Extra" :
À l'écran-titre, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - HAUT**, et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Allez à l'écran des **Options** et constatez le changement : dans **"Level"**, le mot **"Extra"** est apparu...

Niveau 0 :
À l'écran-titre, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - HAUT**, et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenant, faites **HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE**. Allez à l'écran des **Options** et constatez le changement : dans **"Level"**, le mot **"Zero"** est apparu...

GAME GEAR

BUBSY

Codes :

Niveau 2	: MKBRLN	Niveau 13	: TGRTVN
Niveau 3	: STGRTN	Niveau 14	: CCLDSL
Niveau 4	: MSFCTS	Niveau 15	: BTCLMB
Niveau 5	: TGRTVW	Niveau 16	: STCJDN
Niveau 6	: JMDKRK		
Niveau 7	: STGRTN		
Niveau 8	: SBBSNC		
Niveau 9	: DBKRRB		
Niveau 10	: MSFCTS		
Niveau 11	: KMGRBS		
Niveau 12	: SLJMBG		

MEGADRIVE

BUBSY 2

Super codes :
Utilisez ces codes à l'écran-titre :
Semi-gravité : **HAUT - C - C - C - BAS**
Tous les niveaux terminés : **HAUT - A - A - A - BAS**
50 vies : **B - HAUT - B - B - A**
99 Ballzookas : **B - A - GAUCHE - GAUCHE**
99 Tenues de plongée : **B - GAUCHE - HAUT - B**
99 Trous portables : **DROITE - HAUT - B - B**
99 "Smart Bombs" : **C - C - C - HAUT - BAS - C**
Invincibilité : **C - A - B - C - HAUT - BAS**
Murs en caoutchouc : **B - A - B - C**

MEGADRIVE

BULLS VS LAKERS

Codes avec les Lakers :

1/4 de finale contre les Blazers	: LZBBBBT
1/2 finale contre les Spurs	: LXBVBBP
Finale contre les Pistons	: LOBVBBL
Dernier match de finale	: LOBVBBC
Titre de champion NBA	: LWRVBBD

MEGADRIVE

BUBBA & STIX

Codes :
Niveau 2 : ?TV9M49R16
Niveau 3 : MF2!?T!P17
Niveau 4 : !X!TWMY?BS
Niveau 5 : R4GB!QVPD?

MEGADRIVE

BULLS VS BLAZERS

Voici quelques codes :

Match 1 - Celtics contre Bulls	NNLBBCBV
Match 2 - Celtics contre Bulls	NNLBBBVN
Match 3 - Celtics contre Bulls	NNLBBCVV
Match 4 - Celtics contre Bulls	NNQBBBBL
Match 1 - Celtics contre Heat	NNQBBGBS
Match 2 - Celtics contre Heat	NNQBBDBF
Match 3 - Celtics contre Heat	NNQCBDBS
Match 4 - Celtics contre Heat	NNQCBJBZ
Match 5 - Celtics contre Heat	NNNCBBC7
Match 1 - Celtics contre Pistons	NNNCBVC4
Match 2 - Celtics contre Pistons	NNNCBLCV
Match 3 - Celtics contre Pistons	NNNCB2C#
Match 4 - Celtics contre Pistons	NNSCBBC0
Match 1 - Celtics contre Suns	NNSCDBCJ
Match 2 - Celtics contre Suns	NNSCCBB1
Match 3 - Celtics contre Suns	NNSWCBB0
Match 4 - Celtics contre Suns	NNSWFBBK
Match 5 - Celtics contre Suns	NNMWBBBL
Match 1 - Bulls contre Cavs	5X2BBCBJ
Match 2 - Bulls contre Cavs	5X2BLCBJ
Match 3 - Bulls contre Cavs	5X2BLBVF
Match 4 - Bulls contre Cavs	5X2BLCVJ
Match 5 - Bulls contre Cavs	5X2BGCVK
Match 6 - Bulls contre Cavs	5X6BGBBF
Match 1 - Bulls contre Knicks	5X6BGGBD
Match 2 - Bulls contre Knicks	5X6BGDBB
Match 3 - Bulls contre Knicks	5X6CGDBD
Match 5 - Bulls contre Knicks	5X6CGJBJ
Match 6 - Bulls contre Knicks	5X4CGBBC
Match 1 - Bulls contre Pistons	5X4CGVBM
Match 2 - Bulls contre Pistons	5X4CGLBP
Match 3 - Bulls contre Pistons	5X4CG2BN
Match 4 - Bulls contre Pistons	5X8CGBBN
Match 1 - Bulls contre Jazz	5X8CJBBT
Match 2 - Bulls contre Jazz	5X8CNBBG
Match 3 - Bulls contre Jazz	5X8CKBBF
Match 4 - Bulls contre Jazz	5X3CGBBF

MEGADRIVE

BUBBLE BOBBLE

Choix du niveau :
Pour choisir votre niveau, validez le mot de passe suivant : **3V3SNLLE**. Ensuite, choisir **"Continue"** et faire **HAUT** ou **BAS** pour choisir le niveau.

MASTER SYSTEM

BOMBER RAID

Choix du niveau :
Pour avoir le "Select Round", sur la page de présentation, appuyez sur **HAUT + GAUCHE + 1 + 2** en même temps avec la manette 2. Puis commencez la partie normalement.

"Continue" :
À partir du deuxième tableau, lorsque vous avez perdu, le message Game Over apparaît. Attendez un peu et quand Bomber Raid apparaît, appuyez **2** fois sur **START** (bouton 1) et vous recommencez au début du tableau où vous avez perdu.

MASTER SYSTEM

BRUTAL

Jouer avec les Boss :
- Pour jouer avec Karate Croc, appuyez sur **HAUT - BAS - A - B - C - C - B - A - BAS - HAUT** à l'écran-titre, et vous pourrez enfin venger vos frères transformés en sacs à main ou autres ceintures.
- Pour jouer avec Dali Llama, appuyez sur **C - A - B - A - GAUCHE - A** à l'écran-titre.

Pour effectuer son attaque "fumante", faire **GAUCHE - A + B + C.**

MEGADRIVE

MEGADRIVE — MEGA-CD

Voici quelques coups spéciaux :

• DALI LLAMA
Provocation : **A + B** en même temps
Coup de tête : **B + C** en même temps
Fumee : **ARRIERE** - diagonale **ARRIERE/BAS** - **BAS** - diagonale **BAS/AVANT** - **AVANT**
Apocalypse : **BAS** - diagonale **BAS/AVANT** - **AVANT** - **B**
Esprit des dieux : **AVANT** - diagonale **AVANT/BAS** - **BAS** - diagonale **BAS/ARRIERE** et diagonale **BAS/AVANT**

• KENDO COYOTE
Provocation : **A + B** en même temps
Coups de poing avec projection : **A + B + C** en même temps.
Coups de tête : **B + C** en même temps
Torpille : **BAS - AVANT - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT**
Kata des cinq anneaux : **ARRIERE - BAS - AVANT - ARRIERE** - diagonale **ARRIERE/BAS - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT - B**
Kata Force K : **A** pendant deux secondes - **C - C.**
Kata Napkido : **B** pendant deux secondes - **A - A.**

• IVAN BEAR
Attaque "gros ventre" : **AVANT - ARRIERE - BAS - AVANT** - diagonale **AVANT/BAS - BAS** - diagonale **BAS/ARRIERE - ARRIERE**
Seisme : **ARRIERE - BAS - AVANT - ARRIERE** - diagonale **ARRIERE/BAS - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT**
Kata Force Du Nord : **BAS - ARRIERE - BAS** - diagonale **BAS/ARRIERE - ARRIERE - B**
Kata Coup Almar : **C** pendant deux secondes - **A - A**
Kata Rage Du Monde : **B + C** en même temps pendant deux secondes puis **A + C** en même temps

• LEON
Provocation : **A + B** en même temps
Morsure : **B + C** en même temps
Attaque à la nage : **AVANT - ARRIERE - BAS - AVANT** - diagonale **AVANT/BAS - BAS** - diagonale **BAS/ARRIERE - ARRIERE**
Rugissement : **BAS - AVANT - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT - A**
Corde puissante : **ARRIERE - BAS - AVANT - ARRIERE** - diagonale **ARRIERE/BAS - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT**

• KUNG FU BUNNY
Provocation : **A + B** en même temps
Coup de pied ultra rapide Hel : **BAS - B - B**
Coup de pied ultra rapide : **B** enfoncé - **C - C**
Double coup de pied ultra rapide : **ARRIERE - BAS - AVANT - ARRIERE** - diagonale **ARRIERE/BAS - BAS** - diagonale **BAS/AVANT - AVANT**
Coup de pied en ciseaux : **B + C** en même temps

CHAOS ENGINE

Codes en Mode 1 joueur :

Niveau 2 / Thug / Navvie	YKLSLTL4S1#M
Niveau 2 / Gentleman / Mercenary	Y2SRMWS36YZL
Niveau 2 / Mercenary / Thug	YKXVGL7HXMDM
Niveau 2 / Navvie / Scientist	6#4W7YWL3R5x
Niveau 3 / Navvie / Scientist	2T2ZMM2BBH3S
Niveau 2 / Scientist / Navvie	P#9QQ7Q7PVBM
Niveau 3 / Scientist / Navvie	T2YGH9QQ#236
Niveau 3 / Scientist / Thug	FPH8R#8ZZF3C
Niveau 4 / Brigand / Gentleman	#YRS0F4W3VDH
Niveau 4 / Gentleman / Scientist	P2MG2L73RQMS

MEGADRIVE

CHAMPIONS OF EUROPE

"J'ai tout compris" :

Allez en demie-finale et arrangez-vous pour faire match nul à la mi-temps. Maintenant allez sur **'Quit'** vous passez directement en finale !

MASTER SYSTEM

CASINO GAMES

Jackpot :

Voici comment faire si vous n'arrivez pas à finir ce jeu : dès le début, mettez **MR SEGA**, puis faites le code : **5774619774**, vous disposerez alors de **902.780** dollars. Allez faire une bonne partie de poker. Prenez **Janet**, vous êtes en train de jouer, regardez sa **figure**, si elle fait un joli sourire, c'est qu'elle a un très bon jeu. Si elle fait un petit sourire, c'est qu'elle détient un bon jeu. Si elle fronce les sourcils, son jeu doit être vraiment nul. Jouez au bluff ! Misez tout l'argent que vous pouvez et elle abandonnera ; cela marche presque tout le temps. Mais je ne vous conseille pas d'essayer quand elle a un super sourire...

MASTER SYSTEM

CASTLEVANIA : NEW GENERATION

Difficulté supplémentaire + 9 vies :

Modifiez les sons dans le menu **Options** de la manière suivante : **BGM = 05 et SE = 073**. Au **2e écran-titre**, faire le tips **Konami** : **HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - A**. Un son va retentir, vous indiquant le bon fonctionnement du **tips**. Allez dans le menu **Options** et maintenant, sélectionnez le niveau de difficulté **"Expert"** et augmentez le nombre de vies jusqu'à **9**.

Codes avec Eric :

STAGE 2 (Le tombeau d'Atlantis, Grèce) :
Vide Hache Aigle Vide
Aigle Vide Aigle Vide
Rubis Vide Aigle Hache
Hache Vide Hache Hache

STAGE 3 (La Tour de Pise, Italie) :
Hache Aigle Rubis Hache
Vide Vide Vide Rubis
Hache Vide Aigle Vide
Aigle Hache Hache Hache

STAGE 4 (La cartouchière, Allemagne) :
Vide Aigle Vide Aigle
Aigle Vide Aigle Vide
Hache Vide Aigle Vide
Hache Vide Rubis Hache

STAGE 5 (Le Château de Versailles, France) :
Hache Hache Rubis Rubis
Vide Vide Vide Rubis
Vide Aigle Aigle Rubis
Aigle Hache Rubis Hache

STAGE 6 (Château Proserpina, Angleterre)
Hache Hache Vide Rubis
Vide Aigle Vide Rubis
Vide Hache Aigle Rubis
Aigle Hache Vide Vide

MEGADRIVE

CANNON FODDER

Super "Cheat" :

Commencez une mission et faites tuer vos hommes (si vous avez une grenade, suicidez-vous). Renouvelez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule recrue (**"This is your Last Chance"**). Au lieu de vous faire tuer, agitez le drapeau blanc et vous serez envoyé directement à la phase suivante.

Codes de niveaux :

Mission 2	UZHHC	Mission 13	XVXPA
Mission 3	JHHJI	Mission 14	CILYB
Mission 4	UUQBG	Mission 15	PEYJF
Mission 5	HACQB	Mission 16	OZQQG
Mission 6	KGYQA	Mission 17	HQLXA
Mission 7	XCHGF	Mission 18	SCZFC
Mission 8	WXBJF	Mission 19	RNYIF
Mission 9	XHRRH	Mission 20	MCJUH
Mission 10	COBJF	Mission 21	RSIUH
Mission 11	HZJCE	Mission 22	EXHYA
Mission 12	ECPXC	Mission 23	ZBDBB

MEGADRIVE

CHUCK ROCK

MEGADRIVE

Choix du niveau :
À l'écran-titre, faites **A - B - DROITE - A - C - A - BAS - A - B - DROITE - A.**
Le guitariste va cesser de jouer et va sourire en vous regardant. Maintenant, faites **A + B + C** en même temps : il sourira à nouveau, vous indiquant cette fois que le tips a correctement fonctionné. Commencez à jouer et utilisez les combinaisons suivantes pour progresser :

A et **HAUT** pour avancer d'un niveau
A et **DROITE** pour avancer d'un stage
A et **BAS** pour reculer d'un niveau
A et **GAUCHE** pour reculer d'un stage

MEGACD

Codes :
Niveau 2 : **GJFKFN**
Niveau 3 : **PDPKKN**
Niveau 4 : **JWNTXF**
Niveau 5 : **TSFNVP**

GAME GEAR

Codes :
Niveau 2 : **7GO9M**
Niveau 3 : **HH6E3**
Niveau 4 : **84AKC**

MASTER SYSTEM

Vies infinies :
Il faut que les **2 manettes** soient branchées pour réaliser cette astuce : maintenez la diagonale **BAS-DROITE** sur la manette 1 ainsi que **BAS** sur la manette 2 quand vous allumez la console, et attendez que le **logo Sega** disparaisse pour tout relâcher. Il y aura un flash blanc à l'écran, qui indiquera que le tips a bien fonctionné.

CHUCK ROCK 2 : SON OF CHUCK

MEGADRIVE

Sauter les niveaux :
Mettez le jeu en **Pause** et appuyez sur **B - A - DROITE - A - C - HAUT - BAS - A**. Remettez la **Pause** et appuyez sur **A + DROITE** pour avancer d'un niveau, **A + GAUCHE** pour reculer d'un niveau.

MEGACD

Sauter un niveau :
Commencer le jeu, faire **Pause** puis **B - A - DROITE - C - A - B - A - GAUCHE**. Enlever la **Pause** et la remettre instantanément. Maintenir **A** enfoncé et tourner la manette multidirectionnelle pour sauter un niveau ou revenir en arrière.

COBRA COMMAND

Choix du niveau :
À l'écran-titre, appuyez sur **HAUT - GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT - START.**

MEGACD

CLIFFHANGER

"Snowboard" :
Pour ne participer qu'aux niveaux de Snowboard, à l'écran-titre, faire **A - B - C - BAS - HAUT** sur la **manette 2**. Un son va retentir et le mot **"Snowboarding"** va apparaître dans le coin **Haut-Gauche** de l'écran.

Chrono :
Pour essayer de battre le **chrono** dans les niveaux de descente en Snowboard, à l'écran-titre, faire **C - B - A - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - START** sur la **manette 2**. Un son va retentir et le mot **"Special"** va apparaître dans le menu des **Options**. Aller dans ce menu pour pouvoir accéder ainsi à **8 courses** différentes.

MEGACD

COLUMNS

Changer la Fin :
En mode **"Flash"**, portez la hauteur à **9**. Commencez la partie (peu importe le niveau de difficulté choisi), puis faites exprès de perdre. La fin de la démo du mode **"Flash"** se trouvera alors changée par cette manipulation.

GAME GEAR

COMBAT CARS

Choix des courses :
Pour choisir n'importe laquelle des **24 courses** et pour aussi **"sauvegarder"** la dernière course effectuée, il faut aller sur le menu **Options**, se placer sur **EXIT** et faire **A - B - C - START** en même temps. Commencer à jouer et appuyer sur **GAUCHE** ou **DROITE** à l'écran **"Beach Track 1"** pour choisir sa course et **START** pour y accéder.

MEGADRIVE

COOL SPOT

MEGADRIVE

Sauter les niveaux :
Mettez le jeu en Pause pendant la partie. Appuyez sur **A - B - C - B - A - C - A - B - C - B - A - C**. Si tout se passe bien, un petit bruit retentira et ensuite, l'écran indiquera **"Level Completed"**. Ainsi, vous pourrez finir tous les niveaux très rapidement.

"Debug Mode" :
À l'écran des **Options**, faire **A - A - B - B - C - C - C - C - B - B - A - A - A - A - B - B - C - C**. Si la manip' a bien fonctionné, l'écran du **"Debug"** apparaîtra et vous proposera le choix du niveau, les vies infinies...

MASTER SYSTEM

Vies supplémentaires et boucliers :
Allez sur le menu **Options** et se placer sur **"Music"** sans sélectionner. Puis faites **GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE**. Maintenant, on peut sélectionner des vies et des boucliers supplémentaires.

CURSE

Suivez le guide !

Niveau 1 :
— La meilleure arme à prendre est le "W" car elle traverse les différents éléments du décor.
— Contre le Boss, mettez-vous près de l'arbre et tirez ; quand vous le toucherez, et alors qu'il n'est pas encore sorti, reculez en continuant à tirer, vous en viendrez vite à bout.

Niveau 2 :
— Prenez comme arme le "V" car les ennemis arrivent de partout.
— Contre les dragons de fin de niveau, mettez-vous juste devant eux, tirez et reculez en même temps.

Niveau 3 :
— Les armes à prendre sont les "V" et "W". Personnellement, je préfère les "W". Faites attention aux cailloux qui jaillissent dès que vous voyez un monticule qui se forme, et allez en haut à droite.
— Pour le Boss, tirez lui dans l'oeil et quand son bras se place devant, retournez en haut à droite puis lorsqu'il remonte, retournez lui tirer dans l'oeil.

Niveau 4 :
— L'action est très rapide. Prenez les tirs "V" pour les mêmes raisons qu'au niveau 2.
— Contre le Boss, mettez-vous tout en bas de l'écran et le plus près possible de lui, tirez, et il explosera rapidement.

Niveau 5 :
— Ne prenez pas de "S", car vous risqueriez de vous exploser sur les différentes parties. Attendez que les canons tirent deux fois puis bombardez-les.
— Contre le Boss, après avoir détruit sa langue, mettez-vous un peu en haut et tirez en évitant les projectiles. Faites cela pendant assez longtemps et quand le monstre deviendra rouge, ce ne sera plus qu'une question de secondes !

MEGADRIVE

COSMIC SPACEHEAD

MEGADRIVE

Codes de niveaux
8YZE TEWE EEWI LLIA M59Q
Y9Z3 TEEE DEWI L9IA M568
Y9QZ XEEA PJWI LQIA M768
D9HF JEE6 WW81 LSWW M7T4
MLHF JFE6 WWLI LRWW MMIH
MLHF 9FE5 WWLA LRWW TM6V
MLHF ZFE5 WWLG LRWE TDOP

MASTER SYSTEM

Codes :

Cape Carnival	8KPE TERE EEWI LLIA MS9X
Passport Control	C3ZE TERA DEWI LLIAM SX
Dodgey City	CVC3 TEEA LDWI LOIY MST6
Caves	SSCL JEE6 WWWI LS8V M76Q
No Mans Causeway	SSHF 4EE6 WW8I LSW8 M7TW
Staff Room.	DGHF 4FE6 WWLI LRW8 MMI9
Kitchen:	DGHF CFEW WWLW LRW8 IM6H
Space Station	DGHF FFE6 WWLJ LRWF IDOL

CYBER SHINOBI

Choix du niveau :
Si vous voulez obtenir le **"Select flound"**, appuyez sur le **bouton 1**, lorsque **"Zeed Again"** apparaît. Ensuite, quand les lettres de **"Cyber Shinobi"** clignotent, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, à la page de présentation, pressez sur le **bouton 2.**

MASTER SYSTEM

CRYSTAL LEGEND

MASTER SYSTEM GAME GEAR

"Sound Test" :
Avant d'allumer votre console, appuyez simultanément sur les boutons **1 + 2 + START**. Allumez ensuite votre console, attendez que l'écran de présentation apparaisse puis appuyez sur **HAUT** et **START** en même temps afin d'accéder au **Sound Test**

CRYING

Choix du niveau :
Quand le logo **"SEGA"** apparaît, gardez enfoncée la **touche C.** Dès la page de présentation, au moment où **"CRYING"** est visible, faites un tour complet avec la manette 1 dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du haut et, toujours, en maintenant la **touche C** enfoncée.
Lâchez tout puis sélectionnez les options, et vous verrez que le **"Select Stage"** sera visible.

MEGADRIVE

CYBORG HUNTER

Le plein d'énergie :
Quand vous rencontrez une pastille d'énergie, prenez-la puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau. Rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

Boss :
- Tout d'abord, n'allez pas en A mais en C. Pour tuer les chefs cyborgs, utilisez les poings psycho. Pour tuer les grands chefs cyborgs, n'utilisez pas les poings psycho car quand ils les toucheront, ils reviendront sur vous et diminueront votre énergie ; alors, tuez-les avec les poings normaux. Quand vous les avez tués, prenez la carte et reprenez l'ascenseur, devant la barrière, reprenez la carte. Vous gagnerez du temps et vous aurez moins de risque de perdre.
- Pour vaincre les Boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez-leur en-dessous quand ils sautent, sans rien faire d'autre. Le Boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. En revanche, le truc infaillible pour Vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flammes), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante, puis recommencez à tirer.

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK

Vies supplémentaires :
Il suffit pour cela d'aller dans la **pyramide**, de monter au **dernier étage**, de passer la porte fermée à clef, se diriger vers les **escaliers**, les passer, ne pas prendre la porte sous les **escaliers** mais la première tout de suite après. Une fois dedans, il n'y a plus qu'à casser tous les **coffres**. Répétez l'opération plusieurs fois et ainsi, on peut avoir des **vies** à l'infini.

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK - L.D.CAPER

Vies infinies :
Si vous avez perdu et que l'écran des **"Continues"** apparaît, appuyez sur **BAS** et sur le **bouton 1** au même moment. Vous pourrez recommencer au niveau où vous vous êtiez arrêté et vous aurez même des **vies infinies**.

GAME GEAR

DANGEROUS SEED

Mode Expert :
Pendant la démo, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - BAS** et vous pénètrerez dans le **Mode Expert** : les ennemis bougent plus vite et leurs balles sont plus grosses. Une fois le tips activé, une sonnerie va retentir et le titre va devenir bleu.

MEGADRIVE

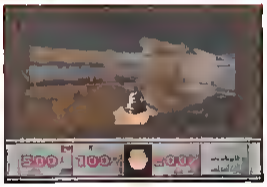
DARIUS 2

Choix de la zone :
Faites **C - A - C - B - C - A - B - A - B - C - A** pendant l'écran de présentation et vous pourrez choisir votre niveau.

MEGADRIVE

DOOM

Super Codes :
Les **3 codes** suivants sont à faire obligatoirement avec une manette **à boutons.**



- Invincibilité : faites **Pause**, puis appuyez sur **X + Z + MODE + HAUT** en même temps.
- 200% en Armure + 500 munitions : faites **Pause**, puis **A + C + MODE + HAUT** en même temps.

32X

DEFENDERS OF OASIS

"Sound Test" :
Ce jeu de rôle de 4 méga-octets regorge de tas de programmes musicaux ainsi que d'effets sonores. Sachez que ceux-ci peuvent être écoutés individuellement grâce à la manip' suivante : sur l'écran-titre, tenez la manette sur la position **HAUT** et pressez **START**. Remarquez les quarante-neuf **"Sound Effects"** ainsi que les trois voix, présents au catalogue ! Maintenant, pressez simplement la manette à **DROITE** ou à **GAUCHE**, tout en pointant le curseur sur l'un des themes proposés. Et écoutez...

GAME GEAR

DEVIL CRUSH

Ballee supplémenteires :

7 balles :	**DEVIL CRASH**
7 balles :	**LUCKY LUCKY**
10 balles:	**TECHN OSOFT**
10 balles:	**TF2hz TF3EM**
33 balles:	**09563 35555**

MEGADRIVE

DOUBLE DRAGON 5

Super codes :
À l'écran-titre, où l'on vous propose plusieurs mode de jeu, appuyez avec la **manette 1** sur :

- pour jouer avec les Boss : **C - DROITE - A - B - A - B - A - B - B - GAUCHE**. Le rire de Shadow va résonner, indiquant que le tips a bien fonctionné, vous permettant ainsi de jouer en plus avec Dominique et Shadow.
- pour 2 points de réserve : **HAUT - C - B - A - BAS - A - B - C - GAUCHE - C - B - A - DROITE - A - B - C.**
- pour 3 points de réserve : **BAS - DROITE - A - C - HAUT - GAUCHE - A.**
- pour 4 points de réserve : **DROITE - A - BAS - A - C - A - GAUCHE - B - HAUT - BAS.**
- pour 9 Continues : **A - GAUCHE - GAUCHE - BAS - A - A - GAUCHE - GAUCHE - BAS - A.**
- pour enlever les projections : **B - A - BAS - GAUCHE - HAUT - C.**
- pour enlever les évanouissements : **GAUCHE - A - BAS - BAS - A - DROITE.**

MEGADRIVE

DESERT STRIKE

MEGADRIVE

Codes :
Mission 2 : **JQORZLM**
Mission 3 : **WLOHBET**
Mission 4 : **PTEWFTU**

GAME GEAR

Codes des différentes missions :
Campagne 2 : **CJOENFD**
Campagne 3 : **GCQIBPE**
Campagne 4 : **CMTMDOH**

MASTER SYSTEM

Codes :
Campagne 2 - Scud Buster : **QQOARLX**
Campagne 3 - Embassy City : **OPUEQMQ**
Campagne 4 - Ouragan nucléaire : **QFDROJC**

DOUBLE SWITCH

Vidéo-clip :
Digital Pictures, les créateurs de ce jeu (mais aussi de Ground Zero Texas, Night Trap...) sont des acharnés de vidéo-clips. Alors à défaut de produire le dernier NTM, ils ont inséré dans le jeu des images inédites. Pour les voir, il faut déjà atteindre le **niveau 3** du jeu (dur, dur,) et perdre (en laissant Eddie capturer les filles, par exemple). Quand le **"Game Over"** apparaît, faire rapidement **LAURA** (avec la manette, ça correspond à : **GAUCHE - A - HAUT - DROITE - A**) avant que la séquence ne se termine. Le clip de fin va changer et laisser la place à Lyle...

MEGA-CD

DRACULA

MEGADRIVE

Choix du niveau :
Pendant la démo, où le champ de bataille défile, faites la manip' suivante avec la manette 1 : **BAS - DROITE - A - C - HAUT - GAUCHE - A**. Un rire va alors résonner. Commencez votre quête et faites **START** pour la **Pause** ; surveillez le score, car en appuyant sur **HAUT**, le niveau change. Réappuyez sur **START** pour accéder au niveau choisi.

MEGA-CD

Choix du niveau :
À l'écran **"Beware"**, entrez le code **ALUCARD**. La bordure de l'écran deviendra blanche, signifiant que le code a bien fonctionné. À l'écran Start, faire **A + START** pour accéder au **niveau 2** ; **A + B + START** pour le **niveau 5** ; **A + B + C + START** pour le **niveau 7**.
Pour avoir 99 vies :
Pendant le jeu, faire **A + START** pour avoir **99 vies**.

GAME GEAR

Choix du niveau :
Allumez votre console et le logo **"SEGA"** apparaîtra. Appuyez simultanément sur **START + 1 + 2** tout en faisant plusieurs fois des tours complets avec la croix directionnelle. Au bout d'un moment, l'écran deviendra noir. Puis tout se déroulera normalement jusqu'au menu du choix de difficulté. Mettez-vous sur **"HARD"** et appuyez sur **HAUT + START + 1 + 2** simultanément. Un nouvel écran fera son apparition.

Voici le soluce :
Vous incarnez Alexander Morris, à la recherche de l'assassin de votre grand frère Quincey (tué 10 ans plus tôt par le Comte Dracula dans l'excellent film "Dracula" de Coppola, mais vous ne le savez pas). Allez aux endroits indiqués en utilisant votre coupé et essayez de suivre les horaires, car le temps vous est compté. N'oubliez pas de noter toutes vos rencontres dans votre calepin et, dernier conseil, sauvegardez souvent.

PREMIER JOUR
7h35 : allez chez Annisette et récupérez le **MOUCHOIR** dans les mains du macchabée.
8h35 : allez chez les Holmwood, récupérez l'adresse de Jonathan Harker.
9h35 : allez au Hades Club, parlez à Goldacre.
10h20 : allez à Newstand, lisez les coupures de presse et récupérez l'adresse du Pub "Saucy Jack".
11h30 : allez au Télégraphe avec le **MOT** de "Father Janos" en main.
12h00 : allez à Harker's Home et récupérez l'adresse du bureau (Office) de J. Harker.
13h25 : allez au pub "Saucy Jack", récupérez l'adresse du Bookstore.
14h15 : allez au Bookstore, récupérez le **LIVRE** "Evil Tales" et l'adresse de l'Asile (Asylum) du Dr Seward.
14h45 : allez à l'Asylum, récupérez la **MATRAQUE.**
15h55 : allez chez les Holmwood, récupérez le **PAQUET.**
16h55 : allez au Hades Club (obligatoirement après 14h) et parlez avec L. Stransokowski.
18h00 : allez à Harker's Office avec le **PAQUET** dans la main. Récupérez la **CROIX** en pendentif en échange.
21h00 : allez chez Annisette et donnez-lui la **CROIX,** vous recevrez en échange la **ROSE.**
21h20 : allez chez vous (Home), lisez le télégramme de Janos et récupérez le **COUTEAU.**
23h15 : allez boire une mousse au Saucy Jack (obligatoirement après 21h), et vous entendrez parler du "Demeter Wolf".
0h25 : allez à l'Asylum (obligatoirement après 10h)
1h10 : allez au Bookstore et découvrez le passage secret !
2h30 : allez chez vous (Home), dormez et faites de beaux rêves...

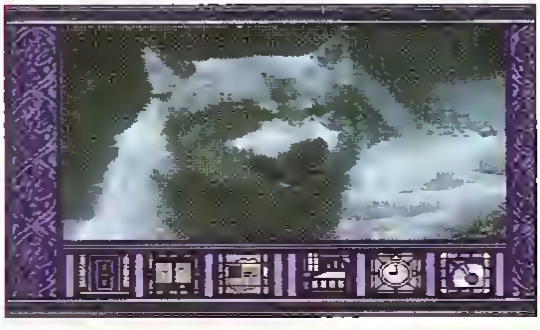
DEUXIEME JOUR
7h30 : allez à Newstand et lisez les coupures de presse.
9h45 : allez chez Annisette.
11h35 : allez à l'Asylum et parlez avec le Dr Seward, il vous donnera la **CARTE DE VISITE** du Dr Van Helsing.
12h10 : allez au Télégraphe avec le **MOT** de "Father Janos" en main.
18h45 : allez au Bookstore et récupérez l'adresse de

l'Université.
13h45 : allez au Hades Club et récupérez la **PIECE EN OR.**
14h40 : allez à Harker's Home avec la **ROSE** en main.
16h00 : allez à Harker's Office avec le **COUTEAU** en main
17h20 : allez à l'Université avec le **MOUCHOIR** en main, puis entrez à nouveau avec la **PIECE EN OR** en main.
18h50 : allez chez les Holmwood
20h10 : allez à Harker's Home (obligatoirement aprés 19h) avec le **COUTEAU** en main. Vous ferez enfin la rencontre du Dr Van Helsing et récupererez le **JOURNAL** de J. Harker.
21h40 : allez chez Annisette, récupérez la **LETTRE** pour Goldacre.
22h25 : allez au Hades Club avec la **LETTRE** en main et récupérez les **CLEFS.**
23h35 : allez au Bookstore avec les **CLEFS** en main et prenez le **MANUSCRIT.**
0h55 : allez boire un petit coup au "Saucy Jack".
2h05 : allez chez vous (Home). Lisez vos télégrammes, dormez et faites de beaux rêves...

7h50 : allez à Harker's Home, avec le **JOURNAL** de **J.H.** en main.
8h25 : allez à Newstand : lisez les coupures de presse.
8h40 : allez chez Anisette, vous constaterez que Juliet va de plus en plus mal...
11h00 : allez au Cimetière (après 10h et surtout avant 11h).
11h50 : allez à l'Asylum avec la matraque en main et sauvez le Professeur Van Helsing d'une mort certaine.
12h25 : allez chez vous (Home), lisez le télégramme et récupérez le **MOUCHOIR.**
14h40 : allez chez les Holmwood.
15h30 : allez faire un tour au Saucy Jack avec le **MANUSCRIT** en main.
16h40 : allez à l'Université avec le **MANUSCRIT** en main.
17h00 : allez au Hades Club avec le **MOUCHOIR** en main.
18h10 : allez au Télégraphe avec le **MOT** de "Father Janos" en main.
18h30 : allez au Bookstore.
20h55 : allez à Harker's Home avec le **MANUSCRIT** en main (obligatoirement après 18h).
21h10 : allez chez Anisette et dormez, de toutes façons, vous ne pourrez pas empêcher le meurtre de Juliet. Retour à la maison pour vous rafraîchir les idées.

QUATRIEME JOUR

7h45 : allez à Harker's Home et récupérez la **CROIX** que Mena a fait bénir pour vous.
8h35 : allez à Harker's Office, vous apprenez que l'Asylum est en feu. Van Helsing vous demande de récupérer un **MAILLET** et un **PIEU.**
9h30 : allez à l'Asylum, récupérez un **MAILLET** et un **PIEU.**
10h25 : allez à Newstand : lisez les coupures de presse.



11h10 : allez au Hades Club.
11h40 : allez chez vous (Home), lisez les télégrammes et récuperez le **TUBE** pour dictaphone. Mais où est-ce que vous avez vu un dictaphone ?
13h15 : allez au Cimetière, assistez à l'enterrement de Juliet (obligatoirement entre midi et 13h15).
13h50 : allez chez Anisette, où vous planifiez de "pieutifier" la pauvre Juliet ce soir.
14h50 : allez chez les Holmwood, vous retiendrez les paroles de Regina : "La Vie après la Vie". Il est important d'y aller maintenant et non pas après 21h comme peut vous l'indiquer un message trouvé au Saucy Jack (de toute façon, si vous suivez la soluce, vous n'aurez pas de message, mais bon, comme dirait Tonton David, "chacun son chemin" !)
15h35 : allez au Hades Club et découvrez avec stupeur un passage secret.
16h25 : allez vous en jeter un au Saucy Jack et récupérez une **SERVIETTE** avec des croix dessinées partout par Devlin Goldache. À quoi ça sert ? Réponse à la fin du jeu !
17h00 : allez à Harker's Office avec le **TUBE** en main et écoutez les propos démoniaques de Renfield.
18h05 : allez à l'Université et constatez que Briarcliffe n'a pas vraiment la tête sur les épaules.
19h20 : allez au Cimetière (obligatoirement entre 17h et 20h) et munissez-vous du **MAILLET** et du **PIEU** pour "pieutifier" Juliet.
19h55 : allez chez Anisette, elle a été mordue elle aussi.
20h15 : allez chez vous (Home) et lisez le dernier Télégramme de Father Janos, mais ne dormez pas.
21h00 : allez à Harker's Home. Mina (elle est beaucoup moins bien que Winona Rider) est toujours liée d'une certaine façon à Dracula, mais elle n'arrive pas à l'identifier.
21h45 : allez chez Anisette : première rencontre réelle avec le Comte.
22h30 : allez à Harker's Home : le vieux chasseur de vampires qu'est Van Helsing est bien mal en point, mais il vous révèle l'identité secrète de Dracula (non, je ne vous dirai pas qui c'est !!).
23h05 : allez chez les Holmwood : Regina, tu n'es que poussière...
24h05 : allez chez Anisette : elle a disparu.
24h30 : allez au Hades Club, forcément après Minuit (l'heure du crime) avec la **CROIX** en main. Ça y est, c'est le dénouement : vous découvrirez enfin l'identité secrète de Dracula et comprendrez aussi les dessins sur la **SERVIETTE.** Rendez-vous dans dix ans pour le retour de Dracula, car il reviendra, c'est sûr !

MEGACD

DRAGON BALL Z : APPEL DU DESTIN

"Meteor Smash" :
En étant à gauche de l'écran et en corps à corps :
Son Goku, Son Gohan, Trunks, Kurilin et Likum : appuyez sur **DROITE - diagonale BAS/DROITE - BAS - diagonale BAS/GAUCHE - GAUCHE - DROITE + B** en même temps.
Cell, Piccolo, C-18 et Freezer : appuyez sur **GAUCHE - diagonale BAS/GAUCHE - BAS - diagonale BAS/DROITE - DROITE - GAUCHE + B** en même temps.
À noter que la manip' est identique mais les coups sont différents.
Vegeta (il faut 1/4 en Vie et 3/4 en Force) : appuyez sur **DROITE - diagonale BAS/DROITE - BAS - diagonale BAS/GAUCHE - GAUCHE - DROITE + B** en même temps.
Giniou (il faut 1/4 en Vie et 3/4 en Force) : appuyez sur **BAS - diagonale BAS/GAUCHE - GAUCHE - DROITE + B** en même temps.

Coups supplémentaires :
Giniyu (prend l'identité de l'adversaire — il faut un 1/4 de Vie et un 3/4 de Force) : **GAUCHE - diagonale BAS/GAUCHE - BAS - diagonale BAS/DROITE - DROITE - GAUCHE + B** en même temps.
Likum, invincibilité un court instant : **DROITE - GAUCHE - DROITE + B** en même temps.
Son Gohan, Son Goku, Cell (passer rapidement dans le dos de l'adversaire) : **DROITE - GAUCHE - DROITE + B** en même temps.

Mode Turbo :
Maintenez enfoncés **A + B + C** en même temps avant d'allumer la console et jusqu'à ce que la tête de Goku apparaisse à l'écran, puis tout relâcher à ce moment-là. Si le tips a bien fonctionné, la couleur de fond de l'écran-menu sera devenue orange.

MEGADRIVE

DRAGON'S FURY

Codes :
- Pour avoir 99 boules, entrez le code **"36BW3GQNC5"**.
- Pour avoir 999999900 points, 21 boules et arriver directement face à King Dragon au dernier niveau, il suffit d'entrer le code **"PQBYFWJIDQ"**.

MEGADRIVE

DRAGON'S REVENGE

Mega Balles :
10 balles : **LT9LAKD**
15 balles : **XMH5AQG**
20 balles : **D7Q4ADM**
25 balles : **DBZ4AIY**
30 balles : **D994ANB**

Niveaux Bonus :
Niveau 3 : **X32KWNE**
Niveau 4 : **DKASW8Z**
Niveau 5 : **EKI3YVI**
Niveau 6 : **FKSBBW2**

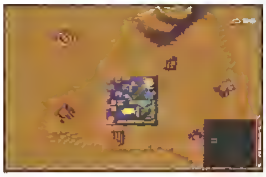
MEGADRIVE

DUNE 2

Tous les codes :

MEGADRIVE

Maison des Ordos
Mission 2 : **DOMINATION**
Mission 3 : **SPICESABRE**
Mission 4 : **ARRAKISSUN**
Mission 5 : **COLDHUNTER**
Mission 6 : **WILYMENTAT**
Mission 7 : **SLYMELANIE**
Mission 8 : **STEALTHWAR**
Mission 9 : **POWERCRUSH**



Maison des Atreides
Mission 2 : **DIPLOMATIC**
Mission 3 : **SPICEDANCE**
Mission 4 : **ETERNALSUH**
Mission 5 : **DEFTHUNTER**
Mission 6 : **FAIRMENTAT**
Mission 7 : **ASHLIKEHNY**
Mission 8 : **SONICBLAST**
Mission 9 : **DUNERUNNER**

Maison des Harkonnens
Mission 2 : **DEMOLITION**
Mission 3 : **SPICESATYR**
Mission 4 : **BURNINGSUN**
Mission 5 : **DARKHUNTER**
Mission 6 : **EVILMENTAT**
Mission 7 : **ITSJOEBWAN**
Mission 8 : **DEVASTATOR**
Mission 9 : **DEATHRULER**

DRAGON

"Chi" infini :
À l'écran **"Game Select"**, placez-vous sur **"Game"** et appuyez sur **START - C - A - B - START**. Un flash va éclairer l'écran, indiquant que le tips a bien fonctionné.
Commencez un combat et vous aurez le **Chi infini.**

Plus dur :
Pour avoir un nouveau niveau de difficulté, entrez dans le menu des **Options** et placez-vous sur **"Difficulty"**, appuyez alors sur **B - A - GAUCHE - GAUCHE - START**. Encore un flash. Appuyez sur **DROITE** jusqu'à ce que le niveau **"For Paul..."** apparaisse et le jeu sera vraiment difficile.

MEGADRIVE

DYNAMITE HEADDY

Choix du niveau :
Se positionner sur **"Game Start"** et appuyer sur **C - A - GAUCHE - DROITE - B**.

"Character check" :
Se positionner sur **"Option"** et appuyer sur **C - A - GAUCHE - DROITE - B**.

MEGADRIVE

Dr ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

MEGADRIVE **Quelques codes :**

Mode Easy :
2 : Rouge - Rouge - Rouge - Étoile
3 : Gris - Violet - Gris - Vert
4 : Rouge - Gris - Étoile - Jaune
5 : Gris - Bleu - Bleu - Violet
6 : Gris - Rouge - Gris - Violet
7 : Violet - Jaune - Rouge - Bleu
8 : Jaune - Vert - Violet - Étoile
9 : Jaune - Violet - Étoile - Bleu
10 : Rouge - Jaune - Gris - Étoile
11 : Vert - Violet - Bleu - Gris
12 : Rouge - Étoile - Étoile - Jaune
13 : Jaune - Étoile - Bleu - Bleu

Mode Hormel :
2 : Étoile - Gris - Jaune - Jaune
3 : Bleu - Gris - Rouge - Jaune
4 : Jaune - Bleu - Gris - Vert
5 : Étoile - Vert - Bleu - Jaune
6 : Vert - Violet - Violet - Jaune
7 : Violet - Bleu - Vert - Étoile
8 : Vert - Étoile - Gris - Jaune
9 : Bleu - Violet - Étoile - Étoile
10 : Étoile - Rouge - Jaune - Gris
11 : Gris - Rouge - Rouge - Bleu
12 : Vert - Vert - Gris - Jaune
13 : Violet - Jaune - Étoile - Gris

Mode Hard :
2 : Vert - Gris - Jaune - Jaune
3 : Jaune - Gris - Violet - Gris
4 : Bleu - Vert - Gris - Bleu
5 : Rouge - Violet - Vert - Vert
6 : Jaune - Jaune - Gris - Vert
7 : Violet - Gris - Bleu - Bleu
8 : Gris - Jaune - Étoile - Jaune
9 : Violet - Bleu - Bleu - Vert
10 : Gris - Vert - Rouge - Jaune
11 : Bleu - Jaune - Jaune - Étoile
12 : Vert - Gris - Gris - Bleu
13 : Étoile - Gris - Violet - Étoile

Mode Hardest :
2 : Bleu - Bleu - Vert - Jaune
3 : Vert - Jaune - Vert - Gris
4 : Violet - Violet - Rouge - Étoile
5 : Vert - Rouge - Violet - Bleu
6 : Violet - Gris - Vert - Jaune
7 : Bleu - Violet - Vert - Etoile
8 : Gris - Violet - Étoile - Jaune
9 : Violet - Vert - Étoile - Gris
10 : Vert - Bleu - Jaune - Étoile
11 : Vert - Violet - Étoile - Rouge
12 : Rouge - Vert - Étoile - Bleu
13 : Rouge - Rouge - Gris - Jaune

MASTER SYSTEM GAME GEAR

Codes :

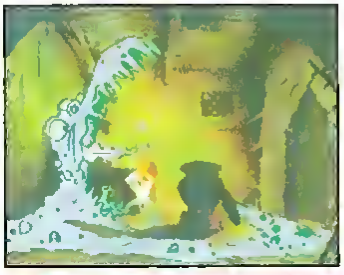
Niveau 2	Noir, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 3	Jaune, Bleu, Rose, Bleu
Niveau 4	Bouge, Rose, Noir, Vert
Niveau 5	Bleu, Noir, Noir, Etoile
Niveau 6	Etoile, Rose, Noir, Jaune
Niveau 7	Bleu, Rouge, Noir, Etoile
Niveau 8	Etoile, Rose, Jaune, Bleu
Niveau 9	Bleu, Etoile, Jaune, Rose
Niveau 10	Bleu, Jaune, Rouge, Vert
Niveau 11	Rose, Bleu, Noir, Jaune
Niveau 12	Rose, Bleu, Rouge, Etoile
Niveau 13	Jaune, Rouge, Verte, Bleu
Séquence de fin	Rouge, Verte, Etoile, Etoile

DRAGON'S LAIR

Voici la solution complète :

- Le pont levis : **Epée - Haut**
- L'éboulis : **Droite**
- La pièce de la potion : **Droite**
- La pièce aux tentacules : **Epée - Droite - Bas - Gauche - Haut**
- La marmite hantée : **Haut - Epée - Epée - Droite**
- Les serpents : **Epée - Epée - Droite**
- La pièce **Droite**
- L'escalier et le gouffre : **Gauche - Epée - Gauche - Gauche**
- La passerelle en bois : **Haut - Haut - Haut - Epée - Droite**
- Le cheval fantome (*) : **Gauche - Droite - Gauche - Droite - Droite - Droite**
- Le mur qui se ferme (*) : **Haut**
- Le chevalier aux dalles électriques (*) : **Gauche - Droite - Haut - Droite - Gauche - Droite - Gauche - Epée - Epée**
- Le couloir aux boules de couleurs : **Bas - Bas - Bas - Bas - Bas - Bas - Haut**
- L'escaier gris : **Epée - Droite - Haut - Epée - Haut**
- Le chevalier dans les ronces (*) : **Gauche - Gauche - Droite - Droite**
- La pièce au banc * : **Droite - Bas - Haut - Gauche - Gauche**
- Le couloir aux éclairs et trappes (*) : **Bas - Haut - Gauche**
- La pièce aux pièges et au bassin (*) : **Droite - Haut - Gauche - Haut - Droite - Haut - Epée - Epée - Haut - Haut**
- La salle des armes hantées (*) : **Epée - Epée - Epée - Gauche - Epée - Epée**
- La poursuite sans épée : **Gauche - Droite - Droite - Droite - Droite - Droite - Haut - Epée - Gauche - Droite - Bas - Epée**
- Le couloir aux squelettes (*) : **Haut - Epée - Haut - Epée - Gauche - Epée**
- La corniche aux moulinets : **Haut - Epée - Epée - Bas - Haut - Haut**
- Les cratères : **Epée - Epée - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut - Haut**
- La grotte à la grille électrique : **Haut - Haut - Gauche**
- Les rapides de lave : **Haut - Haut - Haut - Haut - Droite - Gauche - Droite - Gauche - Droite**
- Le dragon : **Haut - Gauche - Gauche - Bas - Bas - Gauche - Haut - Bas - Droite - Epée - Epée - Epée - Gauche - Epée**

Les niveaux marqués d'une (*) sont susceptibles d'être inversés d'une partie à l'autre. L'ordre des niveaux est également variable.



MEGACD

Soluce :

Vous commencez dans le palais. Parlez à votre père. Il vous dira d'aller à **Carthag Tuek**. Allez-y et vous verrez **Gurney Alleck**. Demandez-lui de vous suivre, il vous sera très utile. Demandez aux chefs **Fremens** des trois **Sietchs** de travailler pour vous. Seulement deux seront d'accord. Dites-leur d'extraire l'épice. Retournez au palais. Le duc vous demandera de trouver des Distilles. **Gurney Alleck** vous dira d'aller à **Carthag Tuek.** Le **Fremen** de ce **Sietch** vous dira d'aller vers l'est pour trouver le fabriquant. Ce dernier vous donnera un distille et en enverra d'autres au palais. Il vous indiquera aussi deux nouveaux **Sietchs.** Allez-y et demandez aux chefs de travailler pour vous. Ils accepteront mais diront que la zone doit être prospectée avant de pouvoir extraire l'épice. Allez voir le **Fremen** qui avait refusé de travailler pour vous. Cette fois, il acceptera, il s'agit du chef prospecteur. Il vous donnera une carte sur laquelle sont dessinées les zones prospectées ainsi que leur densité en épice. Envoyez-le aux **Sietchs** non prospectés, puis retournez au palais. **Duncan** vous félicitera d'avoir trouvé cette troupe de prospecteurs. Le **Duc Leto** vous demandera d'aller parler à votre mère, **Jessica,** pour trouver les passages secrets du palais. Emmenez-la à la pièce des distilles. Elle trouvera une salle de communication où tout le monde se réunira pour vous féliciter. **Duncan** vous dira d'aller à **Tuono Tabr** demander où le **Fremen** a trouvé une moissonneuse. Il vous dira d'aller au centre du cratère au nord-est. Vous trouverez deux moissonneuses dans un **Sietch.** Demandez aux chefs **Fremens** les plus proches d'aller les chercher. Retournez au palais. Il y a un message de l'empereur. **Dunca** vous dira d'aller à **Tuono Tabr** pour trouver des régions riches en épice. Le **Fremen** vous dira d'aller au sud-est. Allez-y et vous rencontrerez **Hara.** Dites-lui de vous suivre. Elle connaît trois **Sietchs.** Allez-y. Un chef ne voudra pas travailler pour vous. Demandez au prospecteur d'y aller. Allez à **Tuono Tabr,** le **Fremen** vous indiquera un **Sietch** à l'est. Vous y trouverez une nouvelle moissonneuse, des **Omis** et même des **Krys** qui ne servent pas à grand-chose pour le moment. Allez au palais. **Jessica** vous dira d'aller seul dans le désert. Faites-le et attendez le matin ou le soir. Vous devriez avoir votre première vision. Retournez au palais pour connaître le message de l'empereur. Envoyez-lui l'épice qu'il vous demande avec **Duncan.** Ensuite, allez voir vos parents. Le **Duc Leto** demandera à tout le monde de se réunir sur le balcon. Il s'apercevra que **Gurney Alleck** a disparu. Votre mère vous dira que vous aurez des visions et que vous pourrez communiquer avec les **Fremens** à distance dans un certain rayon d'action qui s'agrandira avec de l'expérience. Les **Sietchs** avec lesquels vous pouvez communiquer sont d'une couleur différente sur la carte. Allez à la recherche de **Gurney** avec votre mère. Amenez-la à la salle qui se trouve après les distilles et vous verrez un nouveau passage. Vous y trouverez **Gurney Alleck** blessé. Il vous dira que la porte est piégée. Laissez **Jessica** avec **Gurney Alleck** et allez voir le **Duc**. Allez à la salle de communication voir **Thufir Hawat** qui vient d'arriver et emmenez-le à la porte piégée. Il enlèvera le piège et vous montrera la salle d'armes qui se trouve derrière. Pour être prêt à attaquer les **Harkonnens,** il vous demande de trouver un leader **Fremen.** Emmenez **Gurney Alleck** à la nouvelle salle pour qu'il étudie les armes. Demandez à **Harah** de vous suivre. Elle ne se souvient plus du nom de ce leader. Demandez au **Fremen** de **Habbanya Timin**. Il vous répondra qu'il se nomme **Stilgar. Harah** vous dira d'aller au nord-ouest de **Sihaya Clam**. Demandez à **Stilgar** de vous suivre et visitez les nouveaux **Sietchs.** Dites aux **Fremens** de se spécialiser en armée et d'aller à **Ergsun Timin.** Allez au palais pour présenter **Stilgar** à vos parents. Allez voir **Gurney Alleck** et emmenez-le à **Ergsun Timin** pour qu'il entraîne vos soldats. Vous aurez une vision de votre père qui vous dira que quelque chose de terrible vient de se produire au palais. Allez-y. Un message du **Baron Vladimir Harkonnen** vous dit qu'il a dévasté un **Sietch. Le Duc Leto** veut partir avec sa garde au palais **Harkonnen** pour les punir. Mais **Thufir Hawat** dit que c'est trop dangereux et qu'il vaut mieux attaquer du côté de la région d'**Ergsun Timin**. Mais le **Duc Leto** reste inflexible. Il y a un **Sietch** au nord-ouest de **Ergsun Clam. Duncan** vous demandera de trouver un village. **Harah** dit qu'elle a entendu une chanson qui portait le nom de **"Le Village Dans La Bouche Du Poisson"**. En effet, il y a une chaîne de montagnes en forme de poisson. Allez en direction de la bouche et vous trouverez un village de marchand. Achetez-y des **Omis** et payez avec **Duncan** au palais. Emmenez **Harah** chez elle et **Stilgar** vous dira d'aller à **Oxtyn Tabr** où se trouve **Chani.** Allez dans le desert la nuit avec elle et vous vous embrasserez. Elle connaît plusieurs **Sietchs.** Allez-y. Le **Fremen** de **Celimin Harg** a des lasers. Déplacez-le à **Ergsun Timin** avec d'autres nouvelles troupes pour qu'elles soient entraînées par **Gurney Alleck.** Vous aurez une vision de votre mère qui vous demandera de retourner au palais. Au palais, votre mère vous annoncera la mort du **Duc Leto**. **Thufir Hawat** dit que son **Omi** a été abattu avant qu'il ne puisse vraiment combattre. Il vous demande de trouver un autre moyen de transport. **Stilgar** vous dira que l'on peut monter les vers et il veut que vous essayez. Avant de le faire, il vaut mieux aller dans un **Sietch** où une troupe extrait l'épice avec une moissonneuse mais n'a pas encore d'**Omi.** Ensuite, chevauchez un ver pour retourner au palais et vous pourrez prendre le deuxième **Omi.** Au palais, **Thufi Hawat** vous dira de demander à **Jessica** de trouver un autre passage secret. Vous découvrirez alors une serre. **Chani** vous parlera alors de son père. Elle vous dira d'aller à l'ouest de **Oxtyn Tabr**. **Kynes**, son père vous parlera de ses recherches sur la végétation et vous montrera de l'eau que vous ne devez surtout pas boire. Visitez les nouveaux **Sietchs**. Vous trouverez un nouveau village. Achetez-y des lasers. Vous pourrez lancer votre première attaque. Une troupe de **Fremen** va tomber malade. Envoyez **Chani** pour la guérir. En fait, c'était un piège car elle sera enlevée par les **Harkonnens.** Si l'une de vos troupes chargées d'extraire de l'épice a été faite prisonnière, **Chani** se trouvera au même endroit. Sinon, elle se trouvera à **Arrakeen Harg**. Allez au premier village pour y acheter des modules étranges et dites à une troupe ayant des lasers d'aller les chercher. Formez une armée puissante et attaquez les forteresses **Harkonnens.** Attaquez d'abord les forteresses éloignées. N'attaquez les forteresses **Harkonnens** qu'avec un grand nombre de troupes, six ou sept pour les forteresses les plus fortes. Envoyez les troupes que vous avez libérée chez **Gurney Alleck**. À un moment, **Jessica** vous dira qu'il faut boire l'eau de vie et vous pourrez contacter les **Fremens** sur toute la surface d'**Arrakis**. Quand vous aurez détruit toutes les forteresses, emmenez **Thufir Hawat** dans un **Sietch** proche du palais. Emmenez dans ce **Sietch, Jessica, Stilgar, Chani** et **Gurney Alleck**. Deplacez vos troupes armées d'**Atomiques** dans l'un des trois **Sietchs** les plus proches du palais **Harkonnen** et dites à **Stilgar** de lancer l'attaque. Quand le bouclier du palais sera détruit, allez-y et vous verrez la superbe fin du jeu !

ASTUCES E

EARNEST EVANS

Sauter un stage :
Pendant le jeu, mettez la **Pause**, et appuyez sur **HAUT - A - BAS - B - GAUCHE - A - DROITE - B - START** et à chaque fois que vous effectuerez cette manœuvre, vous sauterez un stage et vous vous retrouverez au dessin animé qui suit ce dernier **(le stage)**

MEGA CD

ENDURO RACER

Choix du niveau :
Pour choisir les **niveaux,** pendant la page de présentation, appuyez sur **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE**, un numéro apparaîtra à droite de l'écran. Faites **HAUT** pour déterminer le niveau dans lequel vous désirez vous rendre. Puis, appuyez sur le **bouton 1** pour le sélectionner

MASTER SYSTEM

E-SWAT

Boss :
- Pour tuer le premier chef du premier niveau, approchez-vous un peu de lui, attendez qu'il lance une flamme, évitez-le

et tirez.
- Pour tuer le premier chef du troisième niveau, il faut lancer le pouvoir de "la flamme" et ensuite lui tirer dans son œil.
- Pour tuer le deuxième chef du troisième niveau, il faut lui tirer dessus et lui lancer le pouvoir "le jet pulvérisateur".
- Au quatrième niveau, à la place du premier chef, il y en a trois. Le premier, tuez-le au pistolet. Le second, tuez-le en lançant "la flamme". Le troisième, tuez-le au pistolet.
- Pour tuer les deuxièmes chefs du quatrième niveau (il y en a deux), tirez sur le premier dessus jusqu'à son élimination. Pour le second, utilisez le pouvoir "la flamme" et achevez-le au pistolet.
- Pour tuer le premier chef du cinquième niveau, lancez-lui le sort de la flamme et lorsque vous aurez détruit les lasers, tirez dans le haut de la machine.
- Pour tuer le dernier chef, lancez "une flamme" puis détruisez les réverberes ; lorsque le chef descend, lancez deux autres flammes puis achevez-le au pistolet

MASTER SYSTEM

EARTHWORM JIM

Attention, ces codes sont très difficiles à réaliser et vous aurez besoin de recommencer plusieurs fois avant de réussir si vous avez une manette 3 boutons.

Passer les niveaux :
Faites une **Pause** puis appuyez sur **GAUCHE - DROITE - A - B - C - GAUCHE - DROITE - A** : un son va alors retentir, vous permettant d'accéder au niveau suivant. Si vous êtes au **niveau 1**, vous irez directement au **2**. En revanche, si vous êtes au **4**, vous vous retrouverez au **2** ; alors terminez le niveau et vous serez **"warpé"** au **niveau 5**. C'est un peu compliqué, mais ça marche !

Remettre de l'énergie :
Faites une **Pause** puis appuyez sur **A - C - C - A - B - B - A - C.** Enlevez la **Pause** et vous constaterez que votre énergie est revenue à **100%**. Malheureusement, ce code ne fonctionne qu'une seule fois par niveau.

Vie supplémentaire :
Faites une **Pause** puis appuyez sur **HAUT + B** en même temps - **B - A - C - A - A - A - A**. Un son va retentir. Appuyez sur **START** et vous verrez avec joie votre compteur de vie augmenter d'une unité. Répétez l'opération jusqu'à l'obtention de **9 vies**. Mais rien ne vous empêche de renouveler l'opération autant de fois que désiré.

Munitions = 1000 :
Vous n'avez plus de munitions, alors mettez le jeu en **Pause** et appuyez sur **A - B - B - B - C - A - C - C - START**. Vous récupérez **1000 munitions** à chaque manip'.

9 Tirs Plasma :
Récupérez déjà un pistolet à **plasma**, puis mettez le jeu en **Pause** et appuyez sur **BAS + C** en même temps - **A - B - C - A - B - A - C - START**. Vous aurez droit à **9 tirs** surpuissants.

Niveau caché :
Commencez par faire un **"Reset"** puis appuyez sur **START** quand la tronche de **Earthworm Jim** apparaît. Répétez le processus plusieurs fois et, au bout d'un certain temps, vous pourrez jouer avec **Jim** à un niveau caché de **"Andy Asteroids"**.

"Debug Mode" :
Commencez à jouer, faites **Pause**, puis appuyez sur **GAUCHE + A - B - B - A - DROITE + A - B - B - A.** Vous aurez droit à la photo de l'équipe de Shiny Entertainement mais aussi à un **"Debug Mode"**, qui permet de devenir invincible (placez **"Cheat"** sur **ON**), de choisir son niveau (appuyez sur **A** ou **B**) ou de visualiser un niveau dans son ensemble.

MEGA DRIVE

E.A. HOCKEY

Voici quelques codes :
1/8 de Finale / Canada contre France : **HL44P98GGHZWRYMZ**
1/4 de Finale / Canada contre U.S.A. : **BV9GJ0ZBRTTXCFVN**
Demi-Finale / Canada contre Suède : **GBPRL1ZD0PV0PFT4**

MEGA DRIVE

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE

"Debug Mode" :
Pressez **START** afin de mettre le jeu en pause lorsque le dauphin est en face de vous, puis pressez **DROITE - B - C - B - C- BAS - C - HAUT**. Vous pourrez choisir votre niveau, votre nombre de vies...

Codes de niveaux :

Niveau 2	: YRFQVIAN	Niveau 11	: UDHUQQLP
Niveau 3	: JSSCPHHY	Niveau 12	: YXAYQQLK
Niveau 4	: OJWEWBMG	Niveau 13	:UVQQQQLM
Niveau 5	: MGRXOQLV	Niveau 14	: ZRPEUNLB
Niveau 6	: VFUMRQLY	Niveau 15	: XNLIUNLP
Niveau 7	: JICJROLU	Niveau 16	: HGFMUNLW
Niveau 8	: XHXFRQLL	Niveau 17	: KYYPUNLN
Niveau 9	: YVVIOQLL	Niveau 18	: CJZEKMLV
Niveau 10	: IOIQOQLJ	Niveau 19	: NFIBKMLI
		Niveau 20	: EAPNLMLO

GAME GEAR

"Debug Mode" :
Faites apparaître la carte (il faut que votre sonar vous revienne dessus) et faites **DROITE - 1 - 9 - 1 - 2 - BAS - 2 - HAUT**. Vous accèderez directement à l'écran du **Debug Mode**, qui permet de choisir son niveau, d'être invincible...

Codee :

Open Ocean	: MUEVF	Dark Water	: AOKJR
Cold Water	: ONNWF	Deep Water II	: GBJEL
Open Ocean II	: SVNKG	City of Forever II	: QYMWW
Deep Water	: SJRCH	The Tube	: QSOWO
City of Forever	: WJBSI	The Machine	: GSCSP
Ongin Beach	: MGJNV	The Vortex	: UQQGW

MEGA-CD

"Debug Mode" :
Faites **Pause** pendant qu'**Ecco** vous fait face et appuyez sur **DROITE - B - C - B - C - BAS - C - HAUT**. Vous aurez accès à un menu secret où vous pourrez choisir votre niveau, avoir des vies infinies...

Toue lee codes :

Undercaves	GMRIQDCM	Deep Water	IHPFDSLP	Jurassic Beach	OHNBJPLY
The Vents	UEIHLDP	Volcanic Reef	ADLYESLT	Pteranodon Pond	WPVXIPLL
The Lagoon	GRTJZYJF	Ship Grave Sea	INWUGSLU	Origin Beach	AQZIJPLG
Ridge Water	OVDJDSLB	Wreck Trap	WJNQGSLL	Trilobite Circle	GRGFJPLK
Open Ocean	GMYMDSLI	The Sea Of Silence	IZSXGSLF	Dark Water	GZIUKPLR
Ice Zone	GMBRHSLU	Deep Gate	AKNBHSLI	Deep Water (2)	GAAGDPLP
Hard Water	UKZFHSLS	The Marble Sea	QSOMFSLQ	City Of Forever	YLQQZNLM
Cold Water	SYQJHSLZ	The Library	WBTXFSLV	The Tube	MNEYELLB
Open Ocean (2)	CCVFFSLM	Deep City	UNIOFSLB	The Machine	SKZNELLO
Island Zone	ALZBESLS	City Of Forever	WADUFSLB	The Last Fight	KANZFLLX

MASTER SYSTEM

Codes :

Medusa Bay	: QFFUB
Undercaves	: QJJEC
Ridge Water	: WNVKD
Open Ocean	: UCERJ
Cold Water	: KNVAF
Open Ocean 2	: CKRMG
Deep Water	: CKJWH
City Of Forever	: MYISJ
Dark Water	: YUKOV
City Of Forever 2	: GSCQM
The Tube	: UYPKC
Vortex	: QWQCK

ETERNAL CHAMPIONS

Fatalitée :
Il existe des "Fatalités" dans Eternal Champions. En fait, c'est le décor qui s'occupe de détruire purement et simplement votre ennemi ! On ne peut le faire qu'au deuxième round et si votre adversaire a encore un tout petit peu d'énergie. À chaque fois, il faut faire un coup puissant et projeter l'adversaire à l'endroit indiqué.

DÉCOR DE BLADE :
Placez votre adversaire juste au-dessous du bidule doré qui déverse de l'huile, celui qui se trouve à gauche au milieu de l'écran. Frappez votre adversaire avec un coup puissant et il se sentira comme dans un mixer.

DÉCOR DE JETTA :
Placez votre adversaire au niveau du poteau rouge à gauche au centre de l'écran, puis frappez-le. Il tombera dans une crevasse, formée un peu plus tôt par un tremblement de terre.

DÉCOR DE LANCER :
Placez votre adversaire au niveau du réverbère à gauche au centre de l'écran. Puis attendez qu'une voiture passe et il sera mitraillé.

DÉCOR DE MIDKNIGHT :
Placez votre adversaire au niveau de la porte noire de la hutte à gauche au centre de l'écran et assénez-lui un coup puissant. Un hélico arrivera et larguera une bombe sur votre adversaire.

Mettez votre adversaire à gauche de la tête de diable entre les deux espèces de triangles bizarres et placez-vous juste apres le feu. Un robot arrivera pour geler votre adversaire et un autre le désintègrera.

DÉCOR DE SHADOW :
Placez votre adversaire sous le premier feu rouge à gauche au centre de l'écran et frappez-le. Il se fera électrocuter par l'enseigne lumineuse.

DÉCOR DE SLASH :
Mettez votre adversaire tout à fait à gauche de l'écran. En partant de ce point, comptez environ dix centimètres et frappez-le. Il se fera manger par un énorme dinosaure affamé.

DÉCOR DE TRIDENT :
Mettez votre adversaire au niveau de la statue de la sirène à droite et frappez-le. Des plantes viendront broyer votre adversaire et il n'en restera plus qu'une petite flaque de sang.

DÉCOR DE XAYIER :
Mettez votre adversaire à environ trois centimètres minimum du bûcher et frappez-le. Il sera consumé par les flammes.

MEGADRIVE

ECCO 2

MEGADRIVE MEGACD

"Debug Mode" :
Faire **Pause** quand **Ecco** se tourne et vous fait face, puis faire **A - B - C - B - C - A - C - A - B.**

Voici tous les codes de niveaux en NORMAL :

Crystal Springs	: OVYKBYEB
Fault Zone	: MOILISHZA
Two Tides	: UCIYWAZA
Sky Way	: CVLCESCB
Sky Tides	: KXAENRCB
Tube of Medusa	: MIVLLPYA
Sky Lands	: CLCLNHEB
Fin to Feather	: UUDSOWXA
Eagle's Bay	: MKSIWNDB
Asterite's Cave	: KJXSRUXA
Four Islands	: AOTUOFFB
Sea of Darkness	: QOKOUIAB
Vents of Medusa	: SDEILPBB
Gateway	: EYXJLPHS
Moray Abyss	: KFBNZUZA
The Eye	: OXHNZXOE
Big Water	: LIOCZFOGA
Deep Ridge	: QTJNEVOD
The Hungry Ones	: CLESQEGE
Secret Cave	: KPKFQUOE
Lunar Bay	: SZFUYUOE
Black Clouds	: GJMBYPKE
Gravitor Box	: AGTAJOME
Globe Holder	: OTZKWULE
Vortex Queen	: CQBOYTDA
Home Bay	: MHQYVNIA
Epilogue	: OOGZPJDA
Fish City	: MJPZTTNA
City of Forever	: CCKIEGTA
Code Secret	: OAREFSMA

Commencez une partie et appuyez sur **START** en le maintenant enfoncé (pour que le sonar vous revienne dessus). À l'écran de la carte, appuyez sur **GAUCHE-1-S-1-S-HAUT**. Vous aurez ainsi le choix, l'invicibilite et encore plein d'autres trucs!

GAME GEAR

Codes de niveaux :

2 / Vents of Medusa	: BCCGB
3 / Maze of Stone	: BHH6J
4 / Sea of Darkness	: CAGEA
5 / Sky Way	: AEACK
6 / Tube of Medusa	: ALIFHC
7 / DDD Swimming 1	: CAKAI
8 / Getaway	: DBKAI
9 / Asterite Cave	: GMRGD
10 / The Eye	: NADCK
11 / Deep Ridge	: VAJPH
12 / Sea of Birds	: HHNOF
13 / Convergence 1	: KIHAH
14 / Vortex Future	: IABSH
15 / Globe Holder	: JADTH
16 / Convergence 2	: SLDCE
17 / DDD Swimming 2	: DXOHH
18 / New Machine	: UNHGM
19 / Vortex Queen	: IEHRP
20 / DDD Swimming 3	: BWVOG
21 / Atlantis	: UHLSE

EX-MUTANTS

Super Options :
Attendez que l'écran de titre apparaisse, puis allez sur l'écran des **Options.** Choisissez l'option musique et sélectionnez **"DS"** Ensuite, choisissez l'effet sonore **"21"** Mettez-vous sur **"Exit"** et appuyez sur **A + S + C + START** en même temps Vous entendrez **Shannon** s'exclamer **"Too Easy"** et un nouveau menu fera son apparition Vous pourrez alors choisir votre niveau de départ, votre nombre de vies mais aussi les armes infinies.

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER

COOES :

16e de finale - Monaco contre Torpedo Moscou	7KPAABKAAA
8e de finale - Monaco contre Grosshoppers	BWPBABKCCE
1/4 de finale - Monaco contre Dynamo Berlin	D3PCABKECA
1/2 finale - Monaco contre A.C. Milan	ECPDABKGAA
Finale - Monaco contre Rangers	GKPEABKIAA
16e de finale - Marseille contre Hearts	LI9NQABOAAA
8e de finale - Marseille contre Inter	ZHNRABOCCA
1/4 de finale - Marseille contre Stuttgart	ZPNSABOEAA
1/2 finale - Marseille contre Norwich	7XNTABOGCA
Finale - Marseille contre Gothenburg	79HUABOIAA
16e de finale - A.C. Milan contre Honved	KC9QACUAAA
8e de finale - A.C. Milan contre Gornick	TK3RACUCHA
1/4 de finale - A.C. Milan contre Dynamo Bucarest	LIS9SACUEGA
1/2 finale - A.C. Milan contre P.S.V. Eindhoven	W39TACUGGA
Finale - A.C. Milan contre Real Sociedad	TC9UACUIAA
16e de finale - Sampdoria contre Cardiff City	AFIAACVAAA
8e de finale - Sampdoria contre Bayern Munich	INIBACVCGA
1/4 de finale - Sampdoria contre Marseille	KVICACVEGA
1/2 finale - Sampdoria contre Hearts	I7IDACUGCA
Finale - Sampdoria contre Liverpool	LIEACVICE
16e de finale - Manchester United contre Waalwijk	QAKQABDAAA
8e de finale - Manchester United contre Galatasaray	SIKRABDCAA
1/4 de finale - Manchester United contre Aberdeen	UQKSABDEAA
1/2 finale - Manchester United contre Osters	GYKTABDGGA
Finale - Manchester United contre Sampdoria	AAKUABDIHA
16e de finale - Benfica contre Harlem	WQPQADUAAA
8e de finale - Benfica contre A.E.K. Athenes	YGPRADUCAE
1/4 de finale - Benfica contre Sampdoria	7APSADUECA
1/2 finale - Benfica contre Celtic	9MPTADUGCE
Finale - Benfica contre Monaco	BOPUADVICA
16e de finale - Barcelone contre Vitosha	IIIXAAEAAAA
8e de finale - Barcelone contre Velez Master	NIXBAEACCM
1/4 de finale - Barcelone contre Osters	PEXCAEAECA
1/2 finale - Barcelone contre A.C. Milan	RMXDAEAGCA
Finale - Barcelone contre Hamburg	HYXEAEAIGG
16e de finale - Anderlecht contre Rapid Bucarest	YXPAAAHAAA
8e de finale - Anderlecht contre Celtic	7DPBAAHCCE
1/4 de finale - Anderlecht contre Nuremberg	DHPCAAHEGA
1/2 finale - Anderlecht contre Ikast F.S	FPPDAAHGGA
Finale - Anderlecht contre Metallist	DXPEAAHICA

MEGADRIVE

ASTUCES F

FATAL FURY

"Geese Howard" :
Pour choisir le dernier Boss, c'est très simple. Mettez-vous en mode versus, et appuyez sur **GAUCHE** et **START** simultanément. Ça va cogner !
Pour 9 crédits :
Si vous perdez, faites **A - B - C - A - B - C - A - B - C** sans arrêt. Cette séquence de touches est à faire jusqu'à ce que les **4 crédits** montent à **9** !

MEGADRIVE

FATAL FURY 2

Jouer avec les Boss :
Au logo **"Takara"**, appuyez rapidement sur **DROITE - BAS - DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B**, allez à l'écran du choix des persos et appuyez sur **DROITE** pour faire apparaître les **Boss.**

"Continues" infinis :
Voici un code qui permet de reprendre des **Continues** après une défaite et quand l'écran des **Continues** s'affiche devant vous, appuyez simultanément sur **HAUT - A - B - C**
Vous pouvez reprendre jusqu'à **9 Continues** et ceci à chaque fois que vous en avez besoin.

Changer le couleur des persos :
Il faut absolument avoir une manette **6 boutons** pour effectuer cette manip'.
À l'apparition du logo **TAKARA**, appuyez rapidement sur **BAS** - diagonale **BAS/GAUCHE - GAUCHE** - diagonale **BAS/GAUCHE - DROITE - Y** et vous entendrez Terry crier **"Bingo"**. À l'écran du choix du perso, maintenir enfoncé **B + START** et appuyez sur **HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE** pour changer de couleur.

MEGADRIVE

FAERY TALE ADVENTURE

Code :
Encore une fin de jeu dévoilée à l'aide de ce code : **7R2KUL6R5ZX5K6HHG5 DCB720663RI2HO7B5P**

MEGADRIVE

F-22 INTERCEPTOR

Super Options :
Pour bénéficier des super options (invincibilité, méga puissance de feu illimitée, et bien plus encore...), pressez simultanément les touches **B + C** lors de l'écran-titre. L'écran des **Options** ne devrait plus trop tarder maintenant. .

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95

Super codes :
Allez dans le menu **"Option"** et faites toutes les manips' une par une :
- Super Puissance (augmente la puissance de tir) : **B - A - B fois B**
- Murs Transparents (version foot en salle) : **C - C - C - B - A - A - A - B**
- Balle Folle (trajectoires bizarres) : **C - A - B - C - C - B - A - C**
- Balle Brossée (super brossee) : **B - A - C - B - C - C**
- Super Gardiens : **5 fois A - 5 fois B**
- Équipe Idéale : **A - A - B - B - C - C - A - A**
- Super Attaque : **5 fois A - B - C**
- Super Défense : **5 fois B - C - B**
- Tirs Pénalty : **A - B - A - C - A - B**
- Équipe stupide : **A - B - C - A - B - C**

MEGADRIVE

Commencez un match et faites une **Pause.** Puis appuyez sur **A** pour faire apparaître le **Menu "Cheats"**. Allez à l'écran **"CONTROL"** et appuyez sur **A** pour faire apparaître le menu **"CHEATS".** Tous les Cheats sont sur Arrêt, positionnez-les sur **Marche** si vous voulez qu'ils fonctionnent. L'équipe **"Locale"** correspond à celle dirigée par le **joueur 1**, les **"Visiteurs"** par le **joueur 2** ou **l'ordinateur.**

FINAL FIGHT CD

Super punch :
Au titre du jeu, allez sur **Options** puis, dans les **Options,** allez sur **Exit** et appuyez sur **DROITE - A - B - START.** Prenez maintenant votre personnage et jouez ..

MEGA CD

FIRE AND FORGET 2

"I'll be back" :
Quand vous êtes mort, allez à l'écran des **"High Scores"** et appuyez plusieurs fois sur la **GAUCHE** de la manette (des soleils apparaissent à la place des lettres) et appuyez sur le **bouton 1**. Vous voilà au niveau où vous aviez perdu !

MASTER SYSTEM

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGADRIVE **CODES EN MODE TOURNOI :**

France - Qualification	: JH4WVG63
France - Qualification	: JH4WVNPD
France - Qualification	: JH4WVVP3H
France - Huitième de finale	: JH4WV061Y
France - Quart de finale	: JH4WV3P0YT
France - Demi-finale	: JH4WV46025
Italie - Qualification	: C8TW3C2T
Italie - Qualification	: C8TW3K2M
Italie - Qualification	: C8TW3RRKZ
Italie - Huitième de finale	: C8TW3Z2RW
Italie - Quart de finale	: C8TW3325BQ
Italie - Demi-finale	: C8TW3425MD
Angleterre - Qualification	: H*1BTB27
Angleterre - Qualification	: H*1BTMHG
Angleterre - Qualification	: H*1BTS107
Angleterre - Huitième de finale	: H*1BTY102
Angleterre - Quart de finale	: H*1BT4H02P
Angleterre - Demi-finale	: H*1BT5H06H
Brésil - Qualification	: DS0WHDN0
Brésil - Qualification	: DS0WHKPT
Brésil - Qualification	: DS0WHRP01
Brésil - Huitième de finale	: DS0WHZ60*
Brésil - Quart de finale	: DS0WH361QT
Brésil - Demi-finale	: DS0WH461QS
Hollande - Qualification	: C0YWYFMF
Hollande - Qualification	: C0YWYNNB
Hollande - Qualification	: C0YWYT5M+
Hollande - Huitième de finale	: C0YWY05R1
Hollande - Quart de finale	: C0YWY3NRWY
Hollande - Demi-finale	: C0YWY45R09
Allemagne - Qualification	: BFJBWD4G
Allemagne - Qualification	: BFJBWW6B
Allemagne - Qualification	: BFJBWWPW0
Allemagne - Huitième de finale	: BFJBW2P0P
Allemagne - Quart de finale	: BFJBW4P1BK
Allemagne - Demi-finale	: BFJBW5P1M*

Pour marquer plus facilement des buts, il suffit d'être en Haut à Gauche du but et de tirer dans le petit filet en Bas à Gauche. De cette manière, le gardien aura plus de mal pour stopper vos tirs au but.

MEGACD

Codes à effectuer sur le menu "Options" :

- **Super Power** : pour augmenter votre puissance de tir, faire **B - A - B fois B**
- **Murs invisibles** : pour ne plus avoir de touches, 6 mètres et corners, faire **3 fois C - B - 3 fois A - B**
- **Balle folle** : pour avoir une balle aux trajectoires bizarres, faire **C - A - B - C - C - B - A - C**
- **Balle folle 2** : la suite..., faire **B - A - C - B - C - C**
- **Super Goal** : pour avoir un super gardien, faire **5 fois A - 5 fois B**
- **"Dream Team"** : pour que vos joueurs aient des super capacités, faire **A - A - B - B - C - C - A - A**
- **Super Attaque** : pour avoir une attaque qui perce les filets, faire **5 fois A - B - C**
- **Super Défense** : pour avoir une défense en béton, faire **5 fois B - C - B**

GAME GEAR

Codes Secrets :

Tapez les codes suivants à l'écran **"Reprise"**. Pour les désactiver, tapez-les une seconde fois.

- Murs invisibles, plus de touches, 6 mètres ou corners : **1NV1S.**
- Balle folle : **CR*ZY.**
- Joueurs aveugles : **MYOPIC**
- Joueurs parfaits (90% en moyenne) : **B*RY.FC.**

Codes de Finales de Tournois :

- EA Sports vs Allemagne : ***S96XFVDQHØWZY649D9RG3*CW.4-**
- France vs Italie : **7CØPNC5NXXYRGWYHWVPRBVFSWD.-**
- Qatar vs Colombie : **9XXPJ2RDCØWTZTQH9DMRGX4FBN#-**

Championnat du Monde, 1er France avec 29 points d'avance :

- France vs Allemagne : **DBK1NY#W3NØ7HJZSØP#WVNZB1D**

FINAL ZONE

Dr Folsmour :

Si vous avez du mal à battre le savant fou, ne vous mettez pas au milieu, mais restez à l'extrême droite : vous ne serez touché par aucun des piliers. Dès que le savant fou s'approche un peu trop près de vous, sautez. Pour éviter les espèces de boules d'énergie qui tombent, vous n'avez qu'à vous mettre au milieu du pilier le plus proche et à sauter quand elles arrivent.

MEGADRIVE

FIRE MUSTANG

Vie supplémentaire :

À l'écran de présentation, appuyez simultanément sur **GAUCHE + C** puis sur **START**. Vous commencerez le jeu avec une vie supplémentaire.

"Power-up" :

Toujours à l'écran de présentation, appuyez cette fois simultanément sur **DROITE + A** puis **START** afin de disposer de plus de puissance.

MEGADRIVE

FANTASIA

Objets Bonus :
Dès le début du stage 1, descendez les escaliers et tirez sur les 2 petits ennemis. Deux balais vont apparaître par la droite, emmenez-les à gauche et tirez sur le 1er : des tas de bonus vont apparaître sur les escaliers.

Vies en plus :
Voici comment augmenter vos vies lors du tableau "aquatique". Tout d'abord, frayez-vous un chemin jusqu'au second Level, très précisément là où il y a des plates-formes ascendantes. Une fois là-bas, vous allez devoir sauter jusqu'à la plate-forme la plus haute et ainsi récupérer le "1 Up". Continuez ensuite votre petit bonhomme de chemin dans le tableau jusqu'à ce que vous arriviez juste avant le livre de magie. Emparez-vous en illico presto et prenez sans arrêt à droite jusqu'à ce que vous voyiez un coffre au trésor. Pénétrez à l'intérieur, ce qui va avoir pour effet de vous faire franchir toutes les plates-formes. À présent, prenez à gauche et sautez une fois encore par-dessus les plates-formes : recommencez aussi souvent que vous le souhaitez !

MEGADRIVE

FLINK

"Cheat Mode" :
Commencez normalement le jeu et mettez-vous en **Pause** en appuyant sur **BAS + START**. Une fois le Menu **Options** apparu, maintenez **START** enfoncé et appuyez successivement sur : **3 fois DROITE - 3 fois GAUCHE - 2 fois DROITE - 2 fois GAUCHE - DROITE - GAUCHE**. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran, permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

Composition de quelques sorts :
Bombe Spirite : Plume d'aigle- Anneau d'or - Feuille magique
Éclairs : Anneau de diamant - Plume d'aigle - Anneau de diamant
Démon : Anneau d'or - Miroir magique - Collier magique
Rapide : Feuille magique - Plume d'aigle - Anneau d'argent
Rétrécir : Miroir magique - Collier magique - Amulette magique
Bouclier : Anneau de diamant - Larme de Fée - Anneau d'or
Fantôme : Crâne - Dents de Goblin - Racine magique
Plate-forme : Plume d'aigle - Œil de Tigre - Plume d'aigle
Poussière du Diable : Feuille magique - Un anneau d'argent - Plume d'aigle

MEGADRIVE

MEGACD

FIRE SHARK

"Power-Ups" :
Terminez le jeu une fois et quand vous recommencerez pour un 2e tour, vous aurez tous les "**Power-Ups**" !

Choix du niveau :
Allez sur l'écran d'information des niveaux, appuyez sur **A - C - HAUT - START**. Cela vous permettra d'indiquer le niveau où vous désirez commencer la partie.

MEGADRIVE

FANTAZY ZONE

Solution :

Monde 1 :
N'achetez pas d'arme ! Le tableau est trop facile. Il faut récupérer beaucoup d'argent. Détruire les bases au plus vite, en vous préoccupant pleinement des ennemis qui passent. Pour le monstre, tirez dans sa bouche, mais restez éloigné sinon les projectiles vous suivent. Pour les éviter, dirigez-vous vers les bords supérieurs de l'écran. Quand le monstre explose, essayez de ne pas trop bouger.

Monde 2 :
La boutique apparaît. Allez-y. Achetez un **"7 way shot"** et des **"gig wings"**. Ensuite, détruisez les bases. Il faut se dépêcher, vous avez juste le temps de finir ce round au-dessus de la pastille bleue du milieu. Tirez en ne regardant que les projectiles qui tombent.

Monde 3 :
La boutique apparaît. Allez-y. Achetez juste un **"7 way shot"**. Même méthode qu'au monde 2. Mais vous n'aurez pas le temps d'exterminer toutes les bases avec le **"7 way shot"**. Heureusement, une boutique apparaît. Achetez-en une autre pour détruire les deux bases restantes et le monstre. Il faut détruire ses canons. Pour cela, étudiez son rythme de tir.

Monde 4 :
Allez dès le début à la boutique. Achetez deux vies puis 2 **"fire bomb"**, un laser, un **"wide beam"**, et un **"7 way shot"**. Sélectionnez le **7 way** et les **fire bomb**. Ces dernières détruisent les bases d'un seul coup lorsqu'elles sont visibles. En vous débrouillant bien, vous pouvez détruire **3 bases** avec **1 fire bomb**. Attention, comme vous avez plusieurs armes, le sélectionneur d'armes apparaît deux fois. Il faut terminer avec le laser. Tirez sur ce maudit poisson en allant de haut en bas.

Monde 5 :
Entrez dans la première boutique, achetez **5 "heavy bombs"**, un laser, un **7 "way shot"** et une vie si vous le pouvez. Utilisez le laser et lâchez les **"heavy bombs"** sur les bases. Faites très vite, puis sélectionnez le **7 "way shot"** et finissez vite la base restante. Pour le monstre, il faut éviter les boules de neige en allant de haut en bas. On ne peut toucher une rangée qu'après avoir détruit la précédente.

Monde 6 :
Vous n'aurez sans doute pas la boutique dès le début. Dans ce cas, descendez toutes les bases sauf une et aussi beaucoup d'aliens, en ayant soin de ne pas laisser la base restante à l'écran, jusqu'à la venue de la boutique. Prendre un **7 "way shot"**. Descendez vite la base. Pour le monstre, il faut beaucoup de patience. Surtout, fixez votre regard sur les projectiles en haut de l'écran, et tirez sans arrêt.

Monde 7 :
Assez facile. Dans la boutique, achetez plusieurs armes pour garder un **"wide beam"**.

MASTER SYSTEM

FINAL BLOW

"Continues" :
Pour avoir des Continues, il faut appuyer sur **HAUT + A + B + C + START** pendant que l'écran affiche Game Over.

"Sound Test" :
Appuyez sur **START** à l'écran de sélection, branchez votre manette dans l'autre port, et appuyez sur **START** une seconde fois. Vous accèderez au "Music Test".

MEGADRIVE

FANTASY ZONE 2

SOLUCE :

Round 1 : Pastaria

Ce round regroupe toutes les créatures de Fantasy Zone. Elles sont toutes assez faciles à éviter. Faire tout de même attention aux tortues, pour les éviter à coup sûr, tirez sans bouger, si vous ne touchez rien, vous passerez entre (se tenir prêt à tirer après la vague de pingouins). Attention aussi aux mouvements circulaires des "Walkers" (après les tortues). Pour ceux qui veulent assurer un max', se tenir en haut de l'écran.
Détruisez les cinq premières bases du tableau "arc-en-ciel" (les détruire par des bombes est plus rapide). Prenez tous les billets. Prenez le Warp de gauche. Vous vous retrouvez ainsi dans la forêt. Allez au magasin et prenez les Big Wings (800$). Les éviter sera plus facile. Détruisez les cinq bases et retournez au magasin pour acheter les Twins Bombs (1200$). La destruction des bases ne sera plus que formalité. Prenez le premier Warp à gauche du shop. Retournez ensuite au shop pour le laser. Dépêchez-vous de reprendre le warp de gauche pour aller affronter le "Black Heart". Avec le laser, no problem... Maintenez le bouton enfoncé.

Round 2 : Sarcand

Les créatures les plus dangereuses sont les Snake Bite. Voici comment esquiver leurs attaques : après avoir vu les "escargots" descendre du ciel, se placer en haut dans le sens contraire à celui des Snake Bites. Tirer en même temps des bombes et des tirs pour assurer le passage. Ça rase, mais... ça passe ! Détruire les bases en profitant encore du laser. Au tableau des "triangles" : se poser, tirer en avançant et une bouteille rouge apparaît. Un bon point, le power se rallonge. Au shop : prendre un vaisseau supplémentaire (5000$).
Le blackheart se détruit aisément avec des tirs simples (économie judicieuse). Les taches du xyol (le blackheart) se détruisent après la couleur verte.

Round 3 : Hiyarika

Ça se corse... Les triangles verts sont très dangereux (malgré les apparences...). Pour éviter les "nuclear cactus" (escadrilles de vaisseaux) : se mettre en haut et tirer.
Au tableau du Warp rouge (dans la grotte), faire du rase-mottes et tirer un max', une pendulette apparaît et vaut 1 000 points. Ouais... pas terrible.
Au tableau des icebergs, il y a un magasin secret, dans le bas. Même consigne pour le faire apparaître. Prendre la "Red Bottle" (indispensable par la suite) et le Shield (bouclier). Ne pas prendre le "continue game". C'est bien beau de pouvoir recommencer, mais sans argent...
Vous avez sans doute compris : il ne faut pas perdre ce premier vaisseau. On le protège et on l'équipe à fond. Il faut résister avec le bouclier jusqu'au tableau 4 au moins, pour avoir de bonnes chances. Le Blackheart est simple : il s'agit du miroir. Ne pas dépenser les armes. Il faut le "cartonner" au tir et aux bombes quand on passe au-dessus.

Round 4 : Bow-Bow

Attention aux "Kilroy", ils traversent l'écran et s'écartent rapidement. La meilleure façon d'éviter les créatures : les semer. Au tableau des cratères : passer la zone du bas au peigne fin, une bouteille bleue apparaît. Ceux qui auront gardé "Shield" et qui, grâce à cette bouteille, seront rechargés, seront bien partis... Avant d'aller voir la blackheart (dragon), prendre le "7 way shot", le "normal engine", et les "big bombs". Sélectionnez attentivement. Au dragon, tirez avec votre 7 way, non stop ! Une fois usé, visez la tête du dragon avec les "big bombs". succès garanti.

Round 5 : Charpun

Le niveau de difficulté monte, comme la tension. Voici comment assurer le début : volez assez bas, sans vous arrêter et lâchez des bombes. Il faut quand même prendre des risques pour les billets dont la valeur augmente au cours des tableaux. Si, par malheur, vous perdez au début du 5, c'est fini. Avec votre vitesse initiale... Ce round est le tournant du jeu.
Utilisez cette technique : dès l'apparition d'un warp, le prendre et détruire les bases progressivement. Quand ça chauffe, reprenez vite le warp. Faites ainsi des va-et-vient. Quand les bases sont en haut (ça arrive dans deux scènes), utilisez un fire bomb et continuez à avancer pour faire "scroller". Une bombe pour détruire toutes les bases, c'est rentable.
Ceux qui ont suivi comprennent qu'il faut acheter deux "Fire Bombs". Achetez aussi les "Twin Big Bombs" l'arme du jeu.
Il y a un magasin secret dans ce round. Tirez dans le bas, au tableau où il y a de l'eau, pas le premier. Il faut acheter une autre bouteille rouge.
Le blackheart (tête) : sélectionnez les "Twin Big Bombs". Faites feu au moment où la tête atteint sa taille maximum.

Round 6 : Fuwareak

À partir de ce round, évitez les descentes inutiles, c'est trop mortel... À ce stade, vous devriez avoir perdu votre bouclier à moins d'être un grand pro. Il faut donc se recharger en énergie. Dès la première scène, descendre et tirer près du shop : une bouteille bleue apparaîtra. Restez en haut et tirez des bombes sur les bases. Il faut toujours bouger. Au tableau des montagnes, tirez sur un nuage et un shop apparaît. Et, que vois-je ? L'affaire du siècle, un vaisseau supplémentaire pour 100$. Prendre aussi le shield. Au tableau des montagnes violettes, prendre un vaisseau (si vous avez beaucoup d'argent), mais c'est facultatif.
Si vous perdez dans ce round, il faudra revenir ici pour reprendre de la vitesse et le Twin Big. Pour le blackheart, l'achever au Twin Bombs. Commencez par les plaques du bas.

Round 7 : Sbardian

Toutes les descentes dans ce round sont pratiquement suicidaires. Restez en haut, foncez et larguez des bombes ; c'est long mais efficace. Il existe un médaillon caché dans le désert (en bas) mais c'est de la folie...
Le blackheart : au tableau de l'eau, prendre les Fire-Balls. Le warp rouge est dans le bas du tableau, au fond vert foncé. Dès que la tête se retourne, tirez une boule de feu en étant assez proche. Si vous visez juste, un coup suffit, sinon...

Round 8 : Wolfin

C'est le domaine des blackhearts. Il va falloir être très stratégique. Au départ (et quand vous perdez), l'écran du shop apparaît. Pour l'arbre, utilisez le Laser (à sélectionner dès le début) plus le Twin Big ; pour le Xylophone, utilisez le Laser plus le Twin Big ; pour la Glace, le Dragon, les Têtes et les Pierres, utilisez les Twin Big Bombs ; pour les Têtes Tournantes, essayez au Twin Big, ensuite Fire Balls plus Turbo.
Pour les chenilles, utilisez les quelques secondes restantes des Fire Balls. Ensuite, les achever aux Twin Big Bombs. Connaître leur lieu d'apparition est un avantage.
Double d'Opa-Opa, attention, il va vite et tire très vite. Il est impératif d'avoir le turbo et les Twin Bigs. Il faut le prendre de vitesse et lui larguer des bombes. Ça y est, il est détruit et c'est la fin, une larme tombe et le fils retrouve le pere !

MASTER SYSTEM

FLASHBACK

Tous les codes :

Mode EASY

Niveau 1	: PIXEL
Niveau 2	: BETSY
Niveau 3	: PANCNO
Niveau 4	: STUDIO
Niveau 5	: TONO
Niveau 6	: AKANE
Niveau 7	: INCBIN

Mode NORMAL

Niveau 1	: FALCON
Niveau 2	: DATA
Niveau 3	: MILORD
Niveau 4	: QUICKY
Niveau 5	: BIJOU
Niveau 6	: BUBBLE
Niveau 7	: CLIP

MEGADRIVE

Mode EXPERT.

Niveau 1	: CLIO
Niveau 2	: ACRTC
Niveau 3	: BLOB
Niveau 4	: STUN
Niveau 5	: MIMOLO
Niveau 6	: NECTOR
Niveau 7	: KALIMA

Le code **CYGNUS** permet de voir la fin du jeu dans chaque mode de difficulté.

SOLUCE :

Planet Titan :

Descendez d'abord pour prendre l'Holocube sinon la première porte sera fermée. Apres cette porte, descendez, tuez le garde et prenez la pile. Descendez, partez à droite pour recharger la pile et vos boucliers. Puis revenez sur vos pas, et allez placer la pile dans le générateur pour obtenir un pont d'énergie. Puis prenez l'ascenseur qui suit, montez, allez à gauche prendre la pierre, mettez-la devant les capteurs. Prenez le téléporteur qui se trouve sur l'ascenseur, enlevez la pierre, et descendez avec l'ascenseur qui est juste en dessous. Arrivé ici, vous pourrez sauvegarder. Retournez alors à l'endroit où vous avez rechargé la pile. Montez avec l'ascenseur et allez rendre son téléporteur au vieil homme blesse, puis revenez au point de sauvegarde. Allez à l'écran de droite et descendez dans le trou. Là, fouinez partout pour trouver 65D crédits. Revenez au point de sauvegarde et allez ouvrir la porte, la plus en bas avec la carte ID. Laissez parler le vieil homme en partant. Allez vers la droite et achetez une ceinture anti-G à l'homme qui est assis puis plongez dans le trou, vous voila au niveau 2.

New Washington :

Montez pour délivrer IAN qui vous regravera votre mémoire dans votre cerveau. Sortez, allez chercher le fusible de l'interrupteur en bas, puis montez en ville. Allez à AMERICA pour parler à Jock. Puis allez à AFRICA au City Center où vous pourrez avoir un permis de travail. Après, il faut aller à EUROPA , au Job Center, où vous pourrez sauvegarder. Puis faites les petits boulots qu'on vous demande pour payer les faux papiers, et inscrivez-vous au DEATH TOWER SHOW.

Death Tower Show :

Tuez tout ce qui bouge, actionnez tous les interrupteurs et prenez les ascenseurs. Et avec un peu d'astuce, ça passe facile ! Sachez qu'il y a 8 stages.

The Earth :

Une fois arrivé, donnez vos papiers et allez jusqu'à la station de taxi en tuant tout ce que vous trouvez. Une fois arrivé à l'autre station, sauvegardez, puis montez et allez de plate-forme en plate-forme en faisant des sauts avec de l'elan, jusque devant un mur bleu. Rapprochez-vous au maximum, dégainez et tirez, le mur se casse. Puis allez à fond vers la droite jusqu'à la porte fermée. Prenez l'ascenseur, allez à fond à gauche, prenez encore l'ascenseur, tuez le robot et actionnez l'interrupteur. Vous pouvez désormais passer facilement en ouvrant la porte avec la clé trouvée précédemment. Descendez, sauvegardez. Et montez sur la plate-forme bleue pour ouvrir le passage et faire monter un ascenseur. Descendez, puis montez sur les plates-formes pour aller au-devant des capteurs, ce qui ouvrira la porte, et allez actionner l'interrupteur. Puis revenez à la porte et montez à l'étage supérieur. Rentrez, détruisez les boules, prenez la clef et allez actionner l'interrupteur qui est un peu plus haut. Redescendez tout en bas, allez à droite, ouvrez la porte et montez. Pour entrer dans la pièce avec la sauvegarde et l'interrupteur, montez, faites un pas puis une roulade. Ressortez et descendez par le passage que vous avez ouvert en actionnant l'interrupteur. Prenez la clé puis allez ouvrir la porte à droite. En continuant vers la droite, vous arriverez dans une salle avec une mine. Sautez par-dessus et allez-y à fond car vous serez poursuivi par un champ d'anti-matière.

Paradise Club (la prison) :

Dès que la porte s'ouvre, allez à fond vers la droite à côté du point de sauvegarde. Il y a votre pistolet, prenez-le et détruisez le Cyborg. Sortez en actionnant l'interrupteur et montez jusqu'à ce que vous voyiez un champ d'anti-matière se balader d'étage en étage. Alors il faudra monter et partir à gauche pour récupérer le TELE RECEPT, la TELE COMMANDE et une clé. Redescendez et ouvrez la porte à droite avec la clé. Descendez, détruisez la boule, allez à gauche, descendez et allez jusqu'au téleporteur en tuant les deux ou trois extraterrestres qui sont sur votre passage.

Planet Morphsy :

Quand vous arrivez, il y a déjà l'extraterrestre. Tuez-le puis actionnez l'interrupteur qui ouvrira la porte et qui vous permettra de descendre. Arrivé tout en bas, tuez l'extraterrestre et prenez la pierre qu'il vous faudra poser devant un capteur, à l'écran d'après. Puis vous verrez un homme devant une porte. Montez alors pour actionner l'interrupteur puis descendez par le passage qui s'est ouvert et tirez dans la porte pour qu'elle s'ouvre et pouvoir actionner l'interrupteur. Un extraterrestre va alors apparaître. Tuez l'homme qui vous donnera la charge atomique necessaire pour faire sauter la planète. À l'écran d'après, vous trouverez le journal de l'homme mort précédemment. Il vous donnera de précieuses informations. Puis descendez, allez à droite, tuez l'extraterrestre, allez à droite, tuez l'extraterrestre, et allez dans l'énorme fossé (avec le TELE RECEPT). Allez ramasser la clé, ressortez avec l'ascenseur et allez tout à droite pour ouvrir la serrure. Vous êtes arrivé au niveau 7.

Planet Morphs :

Vous commencez donc ce niveau a la fin du six. Il faut alors prendre l'ascenseur qui se trouve au-dessus. Tuez l'extraterrestre et montez jusqu'en haut. Allez à droite. Prenez l'ascenseur de l'étage, montez puis redescendez avec le même ascenseur. Allez à l'étage en dessous, tuez l'extraterrestre qui vous laissera la clé pour ouvrir la porte. Montez alors par le passage qui s'est ouvert et allez poser votre TELE RECEPT en haut. Puis redescendez pour remonter de l'autre côté. Actionnez l'interrupteur, ce qui fera descendre l'ascenseur et éteindra le laser. Après, allez a gauche et actionner l'interrupteur. Utilisez alors la TELE COMMANDE, et vous serez téléporté devant la porte qui sera maintenant ouverte. Sauvegardez, allez détruire le cerveau auxiliaire et descendez, allez à gauche sauvegardez. Allez à fond à gauche jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer, descendez avec l'ascenseur et sauvegardez une nouvelle fois. Allez à droite et vous arriverez alors devant le cerveau principal. Pour l'avoir, il faut monter sur les plates-formes et tirer un coup à gauche puis un coup à droite, en commençant par la gauche. Une fois détruit, les portes s'ouvriront. Vous pourrez alors poser la bombe, sans oublier de tuer tous les ennemis sur votre passage. Il faudra ensuite filer de la planète dans la "minute trente" qui suit, et vous aurez alors droit à la superbe fin de ce jeu.

FASTEST ONE

Mode vue :
Choisissez le Mode "Test", et à l'écran du choix de l'équipe, faites **DROITE - B + START** en même temps.

Super Pneus :
Choisissez le mode "World Championship" et entrez "HAPPY NEW YEAR" à la place de votre nom. Ainsi, vous aurez des pneus indestructibles.

MEGADRIVE

FLINTSTONES (THE)

MEGADRIVE

Choix du tableau :
Expédiez **Fred** n'importe où sur **Redrock,** grâce à ce code qui vous permettra de choisir votre tableau. Voici la marche à suivre : lorsque l'écran-titre apparaît, pressez simultanément les touches **A + B + C + GAUCHE + START.** Maintenant, utilisez les flèches de direction sur la manette pour sélectionner n'importe lequel des six tableaux du soft.

Vies infinies :
Pour les vies infinies, choisissez cinq vies une fois encore, puis pressez **A - B - C - START.** Maintenant, pressez la manette directionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'écran-titre arrive. Pressez **START.** À présent, lorsque vous êtes à court de vies, neuf vies supplémentaires apparaissent.

MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
Sur la page de présentation, appuyez sur **HAUT - DROITE - DROITE - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE.** Maintenant, durant le jeu, mettez le jeu en **PAUSE.** Appuyez sur les boutons **1** et **2** et gardez-les enfoncés. Ne relâchez pas les deux boutons et choisissez le niveau où vous voulez aller :

HAUT -> Niveau 1
DROITE -> Niveau 2
BAS -> Niveau 3
GAUCHE -> Niveau 4

FORMULA ONE

"Michelin, c'est bien" :
Lorsque vous jouez en mode deux joueurs, si votre équipier a les pneus ou le moteur de sa Formule 1 en mauvais état, il vous suffit de le pousser que ce soit sur la route ou dans l'herbe. En passant devant les stands, même sans y entrer, la voiture de votre équipier pourra rouler de nouveau, comme par magie, et vous pourrez ainsi continuer le Grand Prix à deux.

MEGADRIVE

FERIOS

"Continue" :
Lorsque le message "Chapter 1 : Devil In Diros" apparaît à l'écran, appuyez sur **C - A - B - A - C - A - B - A.** Vous aurez beaucoups plus de crédits.

MEGADRIVE

FATAL LABYRINTH

Énergie :
Au premier parcours, prenez la baguette "Pink Ping" en premier pour avoir de l'énergie supplémentaire. Déposez une bague quelconque et mettez-vous dessus. Appuyez sur **C** plusieurs fois et reprenez la bague. Redéposez-la de nouveau, mettez-vous dessus et pressez la touche **C** plusieurs fois de suite. Votre énergie augmentera de trois points à chaque fois. Faites de même avec le "Black Ring" et vous augmenterez ainsi votre armure. Pour les autres parcours, les bagues ne sont plus les mêmes...

MEGADRIVE

FATMAN

"Cheat Mode" :
Voici un "cheat" pour choisir n'importe quel combattant. À l'écran-titre, appuyez sur :

MEGADRIVE

Bonapart :	**DROITE - BAS - DROITE**
Edwina :	**GAUCHE - B + C** en même temps - **C**
Fatman :	**A + B** en même temps - **BAS - GAUCHE**
Guano :	**HAUT - DROITE - A + B** en même temps
MC Fire :	**BAS - C - DROITE**
Ramses :	**B + C** en même temps - **A - HAUT**
Robochic :	**DROITE - HAUT - BAS**
Spidera :	**A + C** en même temps - **HAUT - DROITE**
Stump :	**A + C** en même temps - **DROITE - C**

FORGOTTEN WORLDS

"Continue" :
Quand l'un des deux joueurs a perdu (en mode deux joueurs), faites **3 fois START** pour obtenir un Continue supplémentaire.
Pendant la partie, si on appuie rapidement sur le bouton **B** trois ou quatre fois, tous les monstres explosent, moyennant une petite perte d'énergie.

MEGADRIVE MASTER SYSTEM

F1 CIRCUS

C'est la fin :
Après avoir choisi l'option "World Championship" et inscrit votre nom, appuyez sur la diagonale **HAUT/GAUCHE - B - START.** Ouvrez grand les yeux, voici la fin du jeu...

"Sound Test" :
Au titre, appuyez sur **A** et sans relâcher ce bouton, appuyez sur **START,** vous accéderez au "Sound Test".

2 Tours seulement :
Lors de la dernière course de chaque épreuve, appuyez simultanément sur **BAS** et **A** à l'écran de présentation du circuit pour n'avoir que 2 tours à parcourir.

Nuages :
À l'écran de présentation de la course, appuyez simultanément sur **HAUT, START** et **A** pour qu'il fasse beau. Appuyez simultanément sur **BAS, START** et **A** pour obtenir un temps nuageux.

MEGADRIVE

ASTUCES

GAIN GROUND

Choix du niveau :
À la page de présentation, appuyez simultanément sur **A + B + HAUT** des 2 manettes, voici quelques vies supplémentaires ainsi qu'un Select Round

MASTER SYSTEM

GENERATION LOST

Codes :

Temple	**: AGES**
Générateur	**: DUTY**
Complexe	**: WARM**
Fin	**: HOPE**

MEGADRIVE

GLOBAL DEFENSE

"À 2, c'est miaux qu'à 1" :
Pour jouer à deux à ce jeu, c'est très simple, branchez la manette 2, mettez la direction à **DROITE** et appuyez sur le bouton , vous jouerez à deux simultanément, la manette 1 dirigera le curseur de tir (qui sera automatique) et la manette 2 dirigera le satellite, à deux ce jeu est beaucoup plus facile Ne dit-on pas "l'union fait la force"?

MASTER SYSTEM

GODS

Codes :
Niveau 2 : **NASHWAN**
Niveau 3 : **COYOTE**
Niveau 4 : **FOXX**

MEGADRIVE

GHOSTBUSTERS

MASTER SYSTEM

Codes :
Plus de 5 694 900 $: **AA-96-37-11-32-42**
Pour avoir 9 304 000$: **AA-264-721-32-1à**

MEGADRIVE

"Who you're gonna call ?" :
- **Première maison** : avec Peter. Pour détruire le monstre de fin de niveau, il faut le premier tir. S'accroupir en évitant les écailles. Lorsqu'il se met en boule, sautez-lui par-dessus. Dès que vous l'aurez battu, faites attention à ses yeux, car ils explosent ! Vous gagnerez plein d'argent et grâce à lui, prenez le triple tir et de l'énergie en plus.
- **Deuxième maison** : avec Peter. Pour détruire le Bibendum Shamallow, il faut le triple tir. Dès que le Bibendum Shamallow ouvre la bouche, tirez-lui dedans. Détruisez les pingouins car ils laissent des carottes. Achetez le lance-flammes, encore de l'énergie et des lunettes en pagaille.
- **Troisième maison** : pour la tête, il faut alterner avec le triple tir et le lance-flammes. Il faut aussi lui tirer dans la bouche en évitant qu'elle crache.
- **Quatrième maison** : pour le Bibendum Shamallow, Il faut avoir le triple tir et lui tirer dans le nez. Le nez est son point faible. Faire très attention à ses yeux. Quand ils sont bleus, mettez-vous sous son nez. Quand ils sont rouges, sautez les flammes. Dès que vous l'aurez battu, achetez l'arme qui a le tir le plus explosif. Vous irez au château. Un conseil pour votre sosie : avec le lance-flammes, tirez sur le fantôme et évitez les flammes.

● Voici un truc pour détruire le monstre de fin de niveau du château :
Il suffit de rester allongé et de lui tirer dessus lorsqu'il ouvre la bouche, tout en évitant les plantes carnivores. Pour que cette technique puisse fonctionner, il faut au moins posséder le répartiteur à trois voies ou le projectile à bulles.

■ Pour avoir beaucoup d'argent, il faut ouvrir les coffres et tuer les monstres. Sortez de la maison par là où vous êtes entré et quand vous reviendrez, il y aura de nouveau des coffres remplis d'argent.

● Pendant tout le jeu, économisez votre argent ; ainsi, pour le dernier tableau, quand vous descendez en enfer, allez au magasin des armes et achetez la plus chère : le bouclier. Le dernier monstre ne pourra rien vous faire.

● Si vous tirez sur le fantôme vert qui passe au-dessus de vous de temps en temps, il vous donne soit une capsule bleue (plus d'énergie), soit une capsule rose (plus d'énergie pour votre arme).

■ Tant que vous resterez sur les escaliers, vous serez invincible.

GHOULS 'N' GHOSTS

"Debug moda" :
Quand l'écran-titre apparaît, faire **A - A - A - A - HAUT - BAS - DROITE**, un son devrait retentir à ce moment-là. Après ce son, faire :

HAUT, A et **START** pour partir du milieu du niveau 2
BAS, A et **START** pour partir au niveau 3
GAUCHE, A et **START** pour partir du milieu du niveau 4.
DROITE, A et **START** pour partir au niveau 5
DROITE et **BAS, A** et **START** pour arriver à Loki
B et **START** rendent invincible.

MEGADRIVE

GHOULS' N' GHOSTS

SOLUCE :

Monde 1

- Niveau 1

Il n'y a rien d'important dans ce niveau, à part une chose : pour vaincre les oiseaux perchés, placez-vous au-dessous, tirez deux fois en l'air et vous les vaincrez mais surtout ne les dépassez pas car ils s'envoleront et ce sera alors très dur de les tuer.

- Niveau 2

C'est un niveau très important car, en ouvrant le premier coffre, vous devrez prendre les "Red Shoes" qui sont essentielles pour la suite de la partie. Pour le monstre qui perd la tête, il faut avoir deux cœurs pour le vaincre. Placez-vous au milieu, entre la partie gauche de l'écran et le monstre, et n'arrêtez pas de tirer en l'air. Il vous enlèvera le premier cœur mais il succombera avant qu'il ne puisse vous enlever le second.

Monde 2

- Niveau 1

Pour vaincre le monstre allé, restez sur votre position et tirez normalement ; si le monstre se met à monter, tirez en sautant, quand il arrive, sautez, il vous passera dessous, puis recommencez à tirer comme précédemment, vous en viendrez rapidement à bout.

- Niveau 2

Ouvrez tous les coffres et prenez le "Red Armor", vous aurez plus de cœurs. Les "Red Shoes" du deuxième niveau de la scène 1 vous servent maintenant pour sauter plus loin, si vous ne les avez pas, il vous sera très difficile de continuer. Pour le monstre, le lion de feu, restez au milieu de l'écran et tirez d'abord à droite, mais attention, esquivez les boules de feu dans la partie gauche de l'écran. Ensuite, le monstre passera en l'air, vous ne risquerez rien, puis il apparaîtra à gauche, pour esquiver les boules de feu, il vaut mieux se mettre à droite. Ensuite, il faut recommencer toute cette opération jusqu'à ce que le monstre tombe raide mort.

Monde 3

- Niveau 1

Allez complètement sur la droite, quand vous avez passé le premier soldat, allez complètement à gauche, quand vous passerez le deuxième soldat, allez au milieu et tirez en l'air. Les soldats disparaîtront, ensuite, allez tout le temps vers la droite, puis tirez sur un mur pour le détruire et vous passerez une porte.

- Niveau 2

Au tout début, avant de passer sous la tête du démon, sautez dans l'angle de la plaque grisâtre, vous ferez apparaître un coffre, ce qui —au total de ce niveau— vous donnera quatre coffres et dans l'un deux, vous avez le magasin qui vous permet de reprendre des armes et des armures. Puis tuez-vous et recommencez plusieurs fois jusqu'à ce que vous récupériez l'armure d'or et le "Fireball". Pour arriver à la fin de ce niveau, à un moment donné, il faut sauter de brique en brique ; seulement, on ne les voit pas, alors n'ayez pas peur, la brique finira par apparaître. Pour réussir à passer cet obstacle, sautez et reculez d'un pas, répétez cette opération cinq fois de suite. Pour le monstre, ne bougez pas et restez où vous êtes. Tirez en l'air, vous en viendrez très vite à bout, à condition que vous ayez le "Fireball".

Monde 4

MASTER SYSTEM

- Niveau 1

Aucune difficulté, mais tirez sur les fantômes qui vous lancent des boules de feu, puis vous pourrez abattre les squelettes.

- Niveau 2

Pour vaincre les mains rouges, sautez au-dessus d'elles et tirez vers le bas. Vous arriverez sur des "feuilles-ascenseurs". Prenez toujours une feuille à proximité, sinon vous serez dévoré. Attention, quand vous sautez de feuille en feuille, le personnage part assez vite, alors freinez-le. Par exemple, si vous sautez vers la gauche dès que vous atterrissez, allez vers la droite et vice-versa. Pour le monstre de fin de niveau, qui est une grosse larve, vous devez tuer les cinq petits trous à l'intérieur. Pour les tuer, il faut attendre qu'ils se gonflent. Tout d'abord, il faut tuer celui du milieu, sautez et tirez vers le bas. Ensuite, tirez les deux qui entourent celui du milieu, pour cela, placez-vous aux deux extrémités de la grosse larve, en vous baissant. Puis tuez les deux derniers trous en opérant de la même façon que pour le premier, c'est-à-dire celui du milieu.

Monde 5

- Niveau 1

Vous allez rencontrer trois monstres allés les uns aprés les autres. Pour les détruire, il faut utiliser la même méthode que pour le monstre allé du premier niveau de la scène 2. Ensuite, il y a un petit labyrinthe avec des échelles. Prenez la première échelle du premier étage, allez à droite et prenez l'échelle du premier étage pour passer du deuxième étage au premier. Ensuite, allez vers la droite, prenez la prochaine échelle, montez, allez vers la gauche, prenez l'échelle qui vous permettra de monter, prenez encore une fois vers la gauche et vous arriverez à la sortie.

- Niveau 2

Tout d'abord, vous devez grimper à une échelle où des boules sont tirées. Avant de passer, étudiez les trajectoires. Une fois que vous avez passé l'échelle, le premier monstre vous jettera des boules de feu qui vont s'arrêter, profitez-en pour vous mettre hors de portée et tirez en sautant. Ensuite, vous rencontrerez deux têtes qui sont très faciles a détruire. Après, il y a deux monstres comme le premier que vous avez tué dans ce niveau. Utilisez la même technique que pour le premier, mais restez au milieu des deux portes pour ne pas faire sortir les deux monstres en même temps. Ensuite, il y a les nuages volants, tuez-les le plus rapidement possible car ils vous poursuivent, et surtout n'arrêtez pas de changer de position. Ensuite, foncez et placez-vous sous la tête et tirez, mais attention, car il vous faut au minimum deux cœurs. Puis, pour le dernier monstre qui est une guêpe, placez-vous à droite de l'écran et tirez sur son masque. Faites attention car ce n'est pas encore terminé, vous devez tout refaire encore une fois, mais en ayant le "Psychocanon".

Monde 6

Une fois que vous avez fait tous les niveaux des cinq scènes deux fois, vous accéderez à une nouvelle scène. Dés que vous arrivez, sautez et vous vous retrouverez à un autre niveau. Placez-vous au milieu et tirez en l'air sur la tête du monstre. Dès qu'il sera tué, vous aurez gagné !

GLOBAL GLADIATORS (McDONALD)

MEGADRIVE

Vies infinies :
Lorsque le logo "Virgin" apparaît, appuyez sur **A - B - C - B - A - C - A - B - C - B - A - C**. Vous aurez ainsi les vies infinies.

Choix du niveau :
Dès que le logo Sega apparaît, faire **C - B - A - C - B - A - C - B - A - C - B - A**.

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Choix du niveau :
Pour choisir votre tableau vous-même, yourself en personne, commencez par sélectionner la 2e Option sur le menu. Puis pressez **GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE.**

GOLVELLIUS

Codes :
- Pour avoir 19 potions dont une d'invincibilité, trois cristaux, la Valley Sword, le bouclier, le pendentif en cœur, les bottes ailées, les deux sortes de fleurs et trois bagues vertes, il suffit d'entrer : **RENA RENA RENA RENA RENA RENA RENA RENJ**
- Pour avoir une potion de vie, trois cristaux, l'épée légendaire, le bouclier, le pendentif en cœur, les bottes aquatiques, les deux sortes de fleurs et trois bagues vertes, il suffit d'entrer : **DOOM DOOM DOOM DOOM DOOM DOOM DOOM DOOO**.

MASTER SYSTEM

GREENDOG

Ralenti :
À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur **START** pour faire une Pause, puis pressez les boutons suivants : **BAS - A - C - HAUT - GAUCHE** et **GAUCHE**. Vous entendrez un petit bruit si vous avez entré le code correctement. Maintenant, vous pouvez jouer au ralenti (Slow Motion) !

Sauter un stage + Ha Do Ken :
Pour pouvoir lancer des disques de feu, appuyez sur **START - C - A - B - A - GAUCHE - GAUCHE**. Si vous entendez une sonnerie, cela voudra dire que le code est activé et vous passerez au niveau suivant !

MEGADRIVE

GUNSHIP

Codes en mode Easy :
ASIE : 19542366
AMERIQUE : BB4BBDDB
ARCTIQUE : 53858710

MEGADRIVE

GOLDEN AXE

Pour avoir 9 Vies :
Vous n'êtes pas doué et avez besoin de 9 crédits pour finir le jeu ? À votre mort, quand on vous propose "Continue", faites diagonale **BAS/GAUCHE - A - C**. Vos crédits vont grimper.

Choix du niveau :
Pour choisir le niveau où vous voulez commencer la partie, appuyez pendant la page de sélection de votre personnage sur la diagonale **BAS/GAUCHE**. Les personnages tourneront ainsi constamment. Maintenant, pressez les boutons **B + START** en même temps. Un "1" apparaîtra en haut à gauche. Il s'agit du tableau où vous commencez. Pour le changer, appuyez **HAUT** ou **BAS**.

Pour avoir 15 Vies :
Commencez une partie avec deux joueurs et tuez celui avec lequel vous ne voulez pas jouer : vous continuez ainsi votre partie avec 5 crédits (15 vies).

Dernier Boss :
Voici comment abattre Death-Adder : Jouez à deux, mettez la femme devant Death-Adder et le nain de l'autre côté. La femme donne un coup d'épée, ensuite, c'est au tour du nain de donner un coup de hache. Et ainsi de suite !

MEGADRIVE

GOLDEN AXE 2

Choix du niveau :
Pour choisir votre niveau, gardez enfoncés les boutons **A + B + C + START**. Gardez toujours le bouton A enfoncé et relâchez les boutons **B** et **C**. Pressez de nouveau **B + C**. Vous serez dans l'écran d'options mais ne relâchez toujours pas **A**. Mettez-vous sur Exit. **A** est toujours enfoncé, appuyez sur **B + C**, vous retournerez au menu principal. Relâchez **B et C** mais pas **A**. Appuyez de nouveau sur **B + C**, choisissez le nombre de joueurs. En gardant les 3 boutons enfoncés, appuyez sur **START** et choisissez "Normal Game". Tout en gardant les 3 boutons enfoncés, mettez-vous sur le personnage que vous voulez prendre. Faites **BAS + START** simultanément. Ouf, vous pouvez maintenant choisir votre niveau !

MEGADRIVE

GOLDEN AXE 3

Choix du niveau :
Faites rapidement **A - A - A - A - START - C - C - C - C - C - C** à l'écran de choix du 1er perso.

MEGADRIVE

GRANDSLAM TENNIS

Codes :
Pour avoir des joueurs masculins, entrer le code "**GRAND.SLAM**" et compléter le reste des espaces par un **point**.

Pour avoir la meilleure joueuse : **I.$.CAPRIATI**

MEGADRIVE

GRANADA

Mode "Facile" :
Appuyer **10 fois** sur le bouton **C** au tableau des options, puis changer la difficulté du jeu en mettant "Easy", que vous ne pouvez obtenir sans faire cette opération.
Fin différente :
Quand vous aurez fini le jeu et que la page graphique présentera un homme marchant à l'opposé d'un champignon atomique, à cet instant, appuyez sur **A** sans relâcher et vous verrez le héros de ce jeu dans une sale posture.

MEGADRIVE

GREYLANCER

Vies :
Voici quelques astuces pour gagner des vies dans ce super jeu.
- au **1er niveau**, ne pas détruire le Boss pendant la 1ère minute et **1** vie apparaîtra.
- au **5e niveau**, idem pendant les 2 premières minutes et 2 vies apparaîtront.
- au **6e niveau**, tirer sur le dernier drone-générateur d'électricité fixe du haut et 1 vie apparaîtra également.

MEGADRIVE

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Tricher :
Voici un truc permettant de décider à l'avance du sort d'un match .. Il suffit d'appuyer en même temps sur **X + Y + Z + A + B + C + START**. En mode "Tournament", il faut faire la manipulation quand toutes les têtes sont face à face. En mode "Career", il faut la faire quand les deux boxeurs sont l'un en face de l'autre, juste avant que le combat commence.

MEGADRIVE

GRIND STORMER

"Continues" illimitée :
À l'écran-titre, maintenir **A + B + C** en même temps et appuyer **100 fois** (cent, eh oui, bon courage) sur **START**. Rentrez dans le menu des Options, placez-vous sur "Credit Limit" et "Free Play" apparaîtra.

MEGADRIVE

GUNSTAR HEROES

Faire bouger le logo :
Appuyez et tenez enfoncée la touche **BAS** juste avant que le titre ne fasse un tour complet sur lui-même. Le titre alors change de sens et descend, puis il revient en haut de l'écran en tournoyant sur lui-même.

MEGADRIVE

GOLFMANIA

Rejouez :
Lorsque vous ratez un coup en mode **"Stroke Play"** ou **"Tournament"**, appuyez sur **"Reset"** pendant que l'écran affiche **"Out Of Bounds"** ou autre chose qui indique que votre balle est mal partie. Continuez ensuite le jeu et vous pourrez rejouer votre dernier coup.

MASTER SYSTEM

GROUND ZERO TEXAS

Scène cachée :
Après le "Game Over" du générique de fin, maintenir **A** enfoncé et appuyer sur **START**. Il ne reste plus qu'à regarder la nouvelle scène qui apparaît.
Niveau 1 :
Il faut toujours laisser la protection sur la Battlecam, avant de changer de secteur, ça peut vous éviter des surprises. Il est primordial de protéger ses agents dans ce niveau, car ce sont eux qui trouveront la combinaison de l'arsenal. En revanche, ce n'est pas grave si 1 ou 2 (pas plus) se font tuer, la combinaison sera plus facile à deviner. Il n'est pas nécessaire de laisser la Battlecam fixée sur un agent quand celui-ci lit le code, il vaut mieux aller voir ailleurs s'il se passe quelque chose, la clé étant mémorisée.
Niveau 4 :
À la fin du jeu, il faut détruire le vaisseau spatial des envahisseurs en tirant à peu près 5 fois sur le moteur. Viser le point rouge clignotant au centre du vaisseau (le viseur devient rouge quand on est sur le bon endroit). Il faut être très rapide sinon la "grillade" est immédiate.

MEGA-CD

GYNOUG

Mode Easy :
Au tableau des options, appuyez sur les **3 boutons en même temps** puis, sans relâcher, appuyez sur **START** et vous pourrez accéder au mode "easy".
Choix du niveau :
Au tableau des options toujours, appuyez **4 fois sur A**, et là, votre choix de stage sera indiscutable par la console.
Crédits :
Au Game Over, appuyez sur **BAS - A - C - GAUCHE** et vos crédits augmenteront.
Tuer les Boss :
Niveau 1 : pour détruire la locomotive infernale, restez le plus possible sur la gauche et tirez sur le visage bleu.
Niveau 2 : Il faut tirer sur le mât de l'épave et finir en éliminant la tête violette.
Niveau 3 : pour détruire le brûleur, tirez sur la lueur bleue dans la bouche.
Niveau 4 : pour détruire le démon, tirez sur les 4 cœurs de la bête.
Niveau 5 : visez le visage du mutant en se mettant en haut à gauche.
Niveau 6 : pour détruire Gynoug, tirez sur le centre du monstre.
Contre ces monstres, le tir rouge est le meilleur.

MEGADRIVE

ASTUCES H

HUMANS

Des codes à la pelle !

Niveau 60	YNTBXYJYNWLK	Niveau 71	NCHMNXGHZGLS
Niveau 61	FQXKPTYLQJZM	Niveau 72	TWJZBHKTMHCP
Niveau 62	TZYNMBORSFZM	Niveau 73	TQVCXVNFFZZN
Niveau 63	BSHJMJTMFCFS	Niveau 74	QLMVQJNJMZLO
Niveau 64	LTLJOVMRYZLM	Niveau 75	VKPKL5LLYTFC
Niveau 65	NCHQVFQXFQZH	Niveau 76	DWJPYHKDGPYT
Niveau 66	MFGLYVGRQVZP	Niveau 77	RKLDKFSJBSJZ
Niveau 67	QTSDFMBYTMJJ	Niveau 78	TYZNGBCBWPJV
Niveau 68	CLYBHVQNGBYN	Niveau 79	BCDDSMZQZYPC
Niveau 69	ZWXGZQRGLPPN	Niveau 80	XPMNWJKFNQZC
Niveau 70	VMPKNRSXXYTR		

MEGADRIVE

HANG ON

Course secrète :
Pendant le titre, appuyez sur A, et sans relâcher, appuyez sur **START**. Vous pourrez ainsi accéder à un parcours caché.

MEGADRIVE

HOOK

Pour avoir 99 vies :
Lorsque vous arriverez au cinquième tableau, celui des Cavernes, il y a un bien sympathique "**3-Ups**" à récupérer qui vous donnera des tonnes de vies supplémentaires ! Pour en profiter, laissez-vous tomber à partir du premier gouffre qui se trouve à droite. Arrivé en bas, marchez à droite encore, plongez et allez sous les rochers pour récupérer la feuille morte et.. le "**3-Ups**" ! Maintenant, faites-vous tuer et recommencez le procédé pour démarrer avec 99 vies !

MEGADRIVE MEGACD

HEAVYWEIGHT CHAMP

Supor coups :
Pour avoir les super coups de poing, faites **START 1 + 2** simultanément.
Laissez vos doigts appuyés jusqu'à ce que le compteur, en bas de l'image, soit rempli de flèches rouges. Et lâchez les deux boutons pour donner les super coups de poing.

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

K.O. direct :
À l'écran dans lequel vous choisissez la vitesse du jeu, maintenez le bouton **2** enfoncé et appuyez successivement sur **GAUCHE - DROITE - GAUCHE**. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur **DROITE** pour pouvoir gagner le match par un K.O. Si par contre, vous voulez gagner le match aux points, il vous faudra compléter la séquence initiale par une pression sur **GAUCHE**. Une pression sur **BAS** vous permettra, elle, de récupérer toute votre force de frappe. Enfin, une pression sur **HAUT** vous offrira neuf super coups de poing.

HYPERDUNK

Codes des Play-Off avec Minnesota :

Vs San Antonio / 2e match	6X1XYNGO
Vs San Antonio / 3e match	78ZF25WT
Vs San Antonio / 4e match	24F88JVZ
Vs New York / 2e match	S5CZ0252
Vs New York / 4e match	JS36SVJV
Vs Charlotte / 2e match	497B8GNG
Vs Charlotte / 3e match	7RZFR1WT
Vs Charlotte / 4e match	QYKX2OZJ

MEGADRIVE

HERZOG ZWEI

CODES ROUGES

Niveau 1	ABEDBIHKCNL
Niveau 2	IMPLFEGEALO
Niveau 3	LHMGGBGOIU
Niveau 4	JHOPEOCAJLG
Niveau 5	IFOGEEDLKLO
Niveau 6	ADGFHJGPMMA
Niveau 7	CPGBHGHKOLL
Niveau 8	DAGIGBCAEOB
Niveau 9	PAGIGBCAENF
Niveau 10	JDEBEOCAGNE

CODES BLEUS

Niveau 1	ABEDBIHKDNK
Niveau 2	IMPLFEGEBLN
Niveau 3	LHMGGBGOJLH
Niveau 4	JHOPEOCAJLF
Niveau 5	IFOGEEDLLLN
Niveau 6	ADGFHJGPNLP
Niveau 7	CPGBHGHKPLK
Niveau 8	DAGIGBCAFOA
Niveau 9	PAGIGBCAFNE
Niveau 10	JDEBEOCAHND

MEGADRIVE

ASTUCES

INDIANA JONES

Vies infinies :
Pour avoir des vies infinies, pas besoin de fouet ! Suffit de faire une Pause pendant le jeu, puis d'appuyer **10 fois** sur le bouton **1**.

MASTER SYSTEM

INSECTOR X

"Continue" :
Pour avoir jusqu'à 8 Continues, sur l'écran "Continue", il suffit d'appuyer sur la diagonale **NAUT/DROITE**, puis diagonale **HAUT/GAUCHE**. Ensuite, appuyez sur **C** pour augmenter d'une unité le nombre de Continues.

MEGADRIVE

INCREDIBLE HULK (THE)

Choix du niveau :
Pendant le cours du jeu, mettez-vous en Pause. Appuyez sur **NAUT - DROITE - BAS - GAUCHE** dans un mouvement circulaire (sans relâcher). Enlevez la Pause et perdez toutes vos vies. Recommencez une nouvelle partie. Le jeu va faire alors un "Reset" automatique. Faites **START** à nouveau et avant la séquence d'intro, vous verrez apparaître un Menu Spécial où vous pourrez choisir votre niveau.

Mouvements spéciaux :
Les actions suivantes ne figurent pas dans la notice. Il faut absolument effectuer ces prises en mode Super Hulk (plus de 70% de la barre d'énergie).

- Écrasement du Pied (détruit les ennemis en dessous de vous) : **BAS - HAUT - BAS - A**
- Prise de l'Ours : attraper l'ennemi et **A**
- "Pile Driver" : attraper l'ennemi et **A + B**
- Projection épaulée : **DROITE - DROITE - C**
- **DROITE** (utiliser Gauche si Hulk regarde à gauche)

MEGADRIVE

IMMORTAL (THE)

Voici tous les codes des différents niveaux :

Niveau 2 : **CDDFF10006F70**
Niveau 3 : **143ED21000E10**
Niveau 4 : **558FD31001EB0**
Niveau 5 : **6910E43000EB0**
Niveau 6 : **17BFF5301DE41**
Niveau 7 : **84DDF6301DEC1**
Niveau 8 : **ED11F730175C1**

SOLUCE :

Niveau 1 :
Pour passer au niveau 2, il faut se mettre sur le rayon, lever l'amulette (Amulet) et surtout ne pas lire les runes !

Niveau 2 :
Prendre le rubis (Gem) dans la première salle. Aller voir le marchand pour lui acheter l'huile (Oil) qui vous permettra de passer sur les Slimes. Utiliser le parchemin "Charm" deux fois pour que les boules de feu qui vous attaquent ne vous fassent plus aucun effet. Aller dans la salle où se trouve le roi. Planter les champignons empoisonnés (Spores) dans la boue. Se sauver de cette salle, puis revenir quelques secondes plus tard pour éviter le rayon meurtrier des champignons. Donner de l'eau au roi pour qu'il vous donne la clef de la dernière salle. Se mettre à côté du nain qui taille un rubis. Utiliser la poussière (Dust) pour qu'il vous donne ce rubis. Ramassez la pierre (Stone), puis la poser dans une salle contenant des Slimes pour que l'un d'eux la transforme en rubis. Dans la dernière salle, mettre les rubis de cette façon : premier rubis à droite du premier pentacle, deuxième rubis à gauche du pentacle du milieu, troisième rubis au centre du dernier pentacle.

Niveau 3 :
Prendre l'échelle de gauche pour récupérer tous les objets, puis l'échelle de droite. Tirer sur le Troll avec le parchemin Shot pour que le lutin se sauve et ouvre la porte. Aller voir le roi. Monter à l'échelle. Passer la salle des pics. Ramasser la potion de force puis la boire. Poser le rubis (Gem) sur la flamme violette.

Niveau 4 :
Aller voir le bonhomme pour qu'il vous donne le tapis volant (Carpet) et l'utiliser dans la salle remplie de vers géants et de lance-flammes. Ramasser l'anneau d'Ana. Donner son anneau à Ana, elle vous donnera en échange l'anneau "Gift". Dans la dernière salle, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois autour du pentacle.

Niveau 5 :
Prendre l'œuf. Acheter la potion chez le vendeur. L'utiliser devant le trou de souris pour pouvoir passer dans la salle suivante. Prendre tous les objets du coffre. Boire l'eau. Tuer les oiseaux avec le "Fireball" pour récupérer une clef. Utiliser le détecteur (Sensor) pour pouvoir passer la salle remplie de vers géants. Une fois cette salle passée, mettre l'appât (Bait) au centre du pentacle pour que l'oiseau fasse contrepoids.

Niveau 6 :
Mettre l'Alcohol sur le coffre pour pouvoir prendre le sort "Levitate". Utiliser le sort "Levitate" pour pouvoir passer le couloir rempli de toiles d'araignées.

Niveau 7 :
Prendre les sorts "Magnetic" et "Sonic" chez l'humain Dunric. Amener la pieuvre dans le tourbillon et tomber avec elle.

Niveau 8 :
Prendre tous les objets dans le coffre. Dans la salle du Dragon :
1- Utiliser les six "Blinks"
2- Utiliser le "Fire Protection"
3- Lever l'amulette (Amulet)
4- Utiliser trois statues
5- Utiliser le sort "Sonic"
6- Utiliser les trois dernières statues
7- Pour finir, utiliser le sort "Magnetic"

MEGADRIVE

ASTUCES

JAGUAR XJ220

Jouez, c'est gagné !

Allez sur "Name Entry" dans le menu des Options. Effacez le nom qui s'y trouve et entrez "**MAR**". Ensuite, choisissez "World Tour" et selectionnez une course. Lorsque la course démarre, mettez la Pause et appuyez sur **A + B + C** simultanément pour gagner automatiquement la course.

MEGACD

JOE MONTANA

Miami :

Pour terminer le jeu, dans n' importe quel mode, vous prenez l'équipe de Miami et vous utilisez les combinaisons qui utilisent les ailes. En fait, il faut avancer grâce aux ailes. Les meilleurs combinaisons sont celles avec des traits rouges.

GAME GEAR

JOE MONTANA 93

Codes en Conférence Nationale :

Bears	: DDYY???KCK	Giants	: XXYY???KCK
Buccaneers	: SRYY???KCK	Lions	: KLYY???KCK
Cardinals	: 00YY???KCK	Packers	: LSYY???KCK
Cowboys	: HNYY???KCK	Rams	: RSYY???KCK
Eagles	: Z6ZY6??KCK	Redskins	: 64YY???KCK
Falcons	: BBYY???KCK	Saints	: VYYY???KCK
49ers	: 46YY???KCK	Vikings	: TRYY???KCK

MEGADRIVE

JAMMIT BASKETBALL

Codes pour SLADE :

MEGADRIVE

Sweat	: MRKYMCY		
2 Hot	: HNSFJLD		
Poison	: DWGTSTN	Frenzy	: BRNMCMN
Slams Only	: DMDWYDZ	Cutthroat	: JSPHKSC
In 2 It	: TRYBRNM	The Judge	: PHLSRGR

JAMES POND

"Warps" :

Voici comment passer aux Missions supérieures. En Mission 1, arrangez-vous pour secourir tous les homards, et deux nouvelles téléportations s'offrent à présent à vous. La première est placée parmi les algues, à gauche de l'entrée qui se trouve près d'un gros rocher blanc. Placez Double Bubble Seven au-dessus des algues et faites-le tomber, ce qui vous fait passer directo' à la Mission 6. Sachez qu'il y a une autre "**Warp**" (téléportation) en Mission 1 qui vous conduira à la Mission **11**. Pour gagner dix tableaux, secourez le homard puis prenez tout de suite complètement à gauche, et sautez depuis le bord du précipice dans l'eau. À présent, rapprochez-vous du bord et appuyez sur **BAS**.

Dernière chose, il y a un Warp en Mission 2 pour aller jusqu'en Mission **10**. Secourez tous les poissons de la décharge puis déplacez-vous à droite à partir de l'entrée qui se trouve au bas du grand bâtiment. Enfin, pressez **BAS** une fois encore.

MEGADRIVE

JAMES POND 2 : ROBOCOD

Vies infinies :

Pour les vies infinies, allez sur le tableau des "Sports", passez les deux séries de pics pour arriver jusqu'à une énorme balle de tennis. Vous devez alors voir cinq objets. Récupérez-les dans cet ordre : les lèvres, la crème glacée, le violon, le globe terrestre et le bonhomme de neige.

Choix du niveau :

Pour choisir n'importe quel niveau, pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur **GAUCHE - BAS - A - C - START**. Enfin, sur l'écran, pointez la flèche sur "Start Level" et choisissez un chiffre entre 1 et 80. Puis, toujours en laissant la flèche sur "Start Level", appuyez sur **START**.

MEGADRIVE

JAMES POND 3 : OPÉRATION STARFISH

Codes :

- Vies infinies et invincibilité : Fromage Rouge, Souris Jaune, Chat Vert, Chien Bleu, Livre Rouge, Cœur Rouge, Poisson Rouge. Si le tips est bien entré, le mot "Display is -Pal-" apparaît dans l'écran des menus.

MEGADRIVE

JAMES BOND : THE DUEL

Choix du niveau :

À l'écran de présentation, branchez votre deuxième pad et appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 ainsi que sur la diagonale **BAS-GAUCHE** de la croix multidirectionnelle. Saisissez ensuite votre première manette et appuyez sur le **bouton 1**. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre niveau...

MASTER SYSTEM

JOHN MADDEN '95

Mode Turbo :
Allez à l'écran "Game Set Up" et appuyez sur **A - C - C - B - B**. Vous entendrez un "Boom" et une phrase apparaîtra sur l'écran ("Built on 8/23/94 9:54 PM"). Vous pourrez choisir des quart-temps de 1 minute et même le Toss sera accéléré.

Équipes cachées :
Pour jouer avec les 2 dernières équipes auxquelles la NFL vient d'accorder leur franchise (en d'autres termes, les Panthers et les Jaguars), allez à l'écran "Game Set Up" et appuyez sur **B - A - C - A - C**.

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE

Codes avec 18 vies :

Mission 2	RMCD374MHNW	Mission 7	T7PZ9WNS6TB
Mission 3	9WMF9WNS6TB	Mission 8	7MCD374MHNW
Mission 4	XMCD374MHNW	Mission 9	NMCD374MHNW
Mission 5	VMCD374MHNW	Mission 10	LMCD374MHNW
Mission 6	WMCD374MHNW		

Super pilote :
Entrez le mot de passe **3NSH3N6MHJK** pour commencer la partie avec six vies et le choix de votre copilote, y compris Wild Bill.

MEGADRIVE

JURASSIC PARK

Codes avec Grant :

Niveau 2 - Centrale électrique	9R9BJD15
Niveau 3 - Rivière	41TCI099
Niveau 4 - Station de pompage	6VVVL49S
Niveau 5 - Canyon	8VVVO4LM
Niveau 6 - Volcan	AVJVS4LG
Niveau 7 - Centre des visiteurs	CVNVV8LT

Plein de vies :
Attention les yeux, voici une bidouille dinosauresque !
Pour accéder au "Cheat Mode" fabuleusement puissant de ce soft, entrez le mot de passe "**NYUKNYUK**", pressez **START** puis pressez n'importe quelle touche. Le message "SECOND CONTROLLER ENABLED" va apparaître à l'écran (cela signifie que la seconde manette entre à présent en fonction). Maintenant, vous pouvez quitter l'écran des mots de passe ou bien entrer directement n'importe quel mot de passe pour commencer à jouer.
Avec cette astuce en place, vous allez pouvoir presser la touche **B** de la manette **2** et ainsi refaire le plein de votre niveau de vie (Life) à n'importe quel moment de la partie. Et si vous incarnez le personnage de Grant, vous recevrez de surcroît toutes les armes disponibles ! Tenez enfoncée la touche **A** de cette même seconde manette et hop, vous passez en mode ralenti. Mais le top, c'est quand même ceci : en utilisant la seconde manette directionnelle, vous déplacez votre personnage n'importe où, et ceci même au travers des murs, étages et plafonds ! Attention, cependant, à l'effet de pesanteur lorsque vous évoluez dans le logiciel de cette façon, et prenez également garde à ne pas vous aventurer trop loin de l'écran ; sinon, vous risquez encore de vous faire tuer... Mais pour le reste, c'est canon !

MEGADRIVE

JURASSIC PARK

MEGA CD

Choix du niveau :
Pour obtenir le choix du niveau, il faut déjà placer un œuf dans l'incubateur qui est dans le bureau de Wu au Centre des Visiteurs. Sauvegarder le jeu une fois l'œuf placé et ressortir de la salle des ordinateurs. Maintenir **START** de la manette 2 enfoncé, jusqu'à ce que l'écran "Node Jumper" apparaisse. Utiliser la manette 1 pour choisir le niveau désiré et faire **START** pour accéder à un autre menu secret appelé "JP CD Video Sequences" qui permet de visionner toutes les séquences vidéo du jeu (y compris celles du Dr Baker...).

Munitions infinies pour le lance-grenades :
Utilisez le disque du tyrannosaure sur le petit boîtier noir se trouvant à droite de la porte de Muldoon's (c'est dans cette pièce que vous trouverez le fusil lanceur de grenades). Vous entendrez alors une sorte de petit bruit, entrez de nouveau dans la pièce de Muldoon et là, joie suprême, un nombre infini de cartouches sera apparu dans l'armoire qui contenait le fusil !

Étapes à suivre :

1) Vous commencerez votre aventure près du site où votre hélicoptère s'est écrasé. Avec votre icone "main", déplacez la porte de l'hélicoptère et prenez le pistolet choquant se trouvant à l'intérieur.

2) À gauche de l'hélicoptère, vous pourrez collecter un rocher posé à même le sol, puis prenez le tunnel menant à l'entrée du Centre des Visiteurs. En route, vous croiserez un couple de brachiosaures qui joueront un rôle essentiel à la fin du jeu.

3) Arrivé devant l'entrée des visiteurs, prenez à gauche et suivez le chemin menant aux enclos des tyrannosaures, vélociraptors et tricératops.

4) Quand vous arriverez près de l'enclos du tyrannosaure, ouvrez le hayon de la jeep renversée et collectez la pince coupante. Placez maintenant votre curseur devant la voiture et prenez le chemin de l'Est, menant aux tricératops.

5) En arrivant dans la plaine, vous pourrez distinguer deux routes, prenez celle du Sud se trouvant entre la maman tricératops et le bébé tricératops.

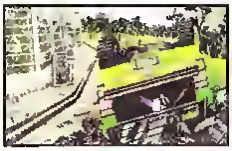
6) Vous arrivez en face d'un complexe souterrain bloqué par un tricératops malade. Vous allez devoir le soigner pour espérer continuer votre route. À gauche du malade, se trouve une jeep renversée. Placez votre main sur le pare-brise pour pouvoir actionner le klaxon.

7) Appuyez une fois sur le klaxon et le tricératops se trouvant à droite de la jeep foncera dans son pare-chocs et commencera à défoncer le malheureux véhicule. Attendez que le tricératops recule et balance sa tête de droite à gauche pour klaxonner une deuxième fois. Lors de l'impact, la bête fera tomber de la jeep un pied de biche et le CD du tricératops ; un troisième coup de klaxon suffira pour vous approprier l'injecteur d'antidote.

8) Ramassez tous les objets tombés de la jeep et utilisez l'injecteur d'antidote sur le triceratops gisant à votre gauche. Au bout d'un court instant, celui-ci se levera et partira gambader dans les prés, vous libérant ainsi l'entrée du complexe souterrain du parc. Retournez par le chemin du Nord menant à la maman et au bébé tricératops.

9) Placez votre curseur sur l'arbre se trouvant devant la mère tricératops et inspectez-le. Vous pourrez y trouver une

▶ ▶ ▶



branche verte, que vous donnerez au bébé tricératops.

10) La branche dans la bouche, le tricératops vous libèrera l'accès à la caisse à outils placée au milieu de la prairie. Ouvrez-la à l'aide du pied de biche et prenez la carte du tricératops. Celle-ci vous permettra d'ouvrir toutes les salles se trouvant dans le Centre des Visiteurs. La carte en main, partez pour ledit Centre.

11) En entrant dans le Centre des Visiteurs, inspectez la caisse à outils posée au pied des deux dinosaures. Vous pourrez y trouver une pince pliante. Montez ensuite les escaliers et sauvegardez dans la salle centrale des ordinateurs. Je vous rappelle que pour ouvrir les portes du Centre, il faut se munir d'une carte et la rentrer dans le petit lecteur se trouvant à gauche de ladite porte.

12) Sortez de la salle des ordinateurs et prenez à gauche vers la prochaine porte menant à l'incubateur. Après avoir ouvert la porte, vous pourrez rentrer dans une pièce contiguë menant à une autre porte. Prenez cette dernière et vous arriverez en face de l'incubateur. Prenez votre carte, placez-la dans le lecteur de l'appareil et vous verrez l'incubateur se mettre en marche.

13) Ressortez de cette salle et retournez dans la pièce contigue. Là, vous pourrez reprendre des points de vie en plaçant votre main sur la trousse de premiers secours accrochée au mur ; il est à noter que vous pourrez reprendre indéfiniment des points de vie à cet endroit en cas de coup dur ! Ouvrez ensuite l'armoire accolée à la trousse. Vous pourrez y trouver le fusil paralysant, quatre recharges et, en ouvrant avec votre carte le petit tiroir du bas, le disque du brachiosaure. Ressortez ensuite de cette pièce et dirigez-vous vers la troisième porte du centre.

14) Vous déboucherez dans un pièce riche en surprises. Commencez par ouvrir l'armoire métallique, collectez-y le lanceur de grenades et ses deux recharges, puis ouvrez (comme dans la pièce précédente) le petit tiroir du bas en introduisant votre carte dans le lecteur prévu à cet effet. Vous pourrez ainsi récupérer les lunettes amplificatnces de lumière, essentielles pour voir dans les endroits sombres, du genre la grotte aux raptors !

15) Faites ensuite un tour à gauche et vous découvrirez un ordinateur. Insérez dans son lecteur de disques le CD du tricératops et vous pourrez connaître le code permettant d'ouvrir la porte dans la station de pompage, bloquée précédemment par le tricératops malade. Notez bien la combinaison.

16) Traversez ensuite le hall et placez-vous en face des caisses entreposées près de la salle aux ordinateurs. Examinez la plus grosse des deux caisses et, avec la pince coupante, ouvrez la caisse bloquée par deux lanières de fer. Vous pourrez ainsi collecter le radar corporel.

17) Entrez ensuite dans la pièce aux ordinateurs, consultez les messages audio-visuels et sauvegardez ! Partez ensuite à l'extérieur du Centre et prenez le chemin de gauche, celui menant au territoire des galliminus...

18) En prenant le chemin du Nord, vous croiserez deux galliminus ; tirez un coup de pistolet choquant et ils partiront, effrayés. Récupérez alors les deux œufs posés sur le sol, et le rocher par la même occasion.

19) Continuez ensuite tout droit et vous arriverez dans une clairière où deux galliminus s'ébrouent joyeusement. Posez votre main sur le tronc de gauche et appuyez plusieurs fois. Vous pourrez voir le tronc tomber sur le sol et faire fuir les deux animaux. Prenez les œufs qu'ils ont laissés sur place et tournez-vous sur la droite. Vous verrez un sac pendre au bout d'une corde. Coupez-la grâce à la pince coupante et vous récupérerez une clef plate. Prenez ensuite le chemin emprunté par les deux bêtes affolées.

20) Deuxième clairière. En face de vous, un nid où vous récupérerez une paire d'œufs, et une grenouille, le long de la rivière, sur laquelle vous ferez feu avec votre pistolet choquant. Quand la grenouille bondira de l'autre côté de la rivière, elle se fera immédiatement happer par un galliminus somnolent, qui partira comme une fusée à travers bois. Suivez sa route et vous déboucherez dans un autre secteur de la forêt.

21) En arrivant dans la prochaine portion de forêt, faites feu avec votre fusil paralysant sur deux galliminus faisant trempette sur les bords de la rivière. Une fois les deux bébêtes dans le potage, faites un demi-tour pour vous retrouver en face d'un tunnel bloqué par une grille.

[illegible] avec votre main le rouleau de grillage placé en bas du tunnel, récupérez la pince monseigneur qui sera apparue et ouvrez la grille du tunnel avec la clef plate. Arrivé de l'autre côté du tunnel, vous serez de nouveau bloqué par une grille.

Utilisez votre pince monseigneur pour couper les quatre vis, et retournez au pas de course près du premier nid des galliminus à côté de la rivière, où un tronc d'arbre flotte mollement.

23) Posez à la base de l'arbre flottant le rocher que vous aviez déjà collecté, et l'arbre se stabilisera automatiquement, vous permettant ainsi de traverser la rivière sans encombre. Une fois cette passerelle de fortune empruntee, paralysez les trois dilophosaurus de service avec votre fusil.

24) Les trois "cracheurs" étant dans le coma, ouvrez la porte de la jeep pour récupérer un bidon d'essence, puis fouillez le nid à droite de la voiture pour y récupérer une paire d'œufs ainsi que le disque laser traitant du tyrannosaure.

25) Placez ensuite le bidon d'essence sur le moteur du zodiac et versez-en trois ou quatre rasades jusqu'à ce que l'icône du réservoir disparaisse et fasse place à une flèche vous signifiant que le bateau est prêt à prendre la rivière. Empruntez-le et munissez-vous en route de votre fusil paralysant.

26) En débarquant sur la berge, faites feu dans la seconde sur les trois dilophosaurus avant qu'ils ne vous taillent en pièces. Votre tuerie collective effectuée, touchez la trousse à pharmacie collée à une dalle de béton, et vous pourrez ainsi récupérer tous vos points de vie. Prenez ensuite les œufs des dilos', repartez par voie maritime jusqu'à l'autre berge, et courez sans vous arrêter ni combattre jusqu'au Centre des Visiteurs pour placer les œufs dans l'incubateur. Enfin, sauvegardez !

27) Partez maintenant pour le territoire des tricératops et rentrez dans la station de pompage avec votre carte tricératops. Une fois a l'intérieur, paralysez les trois dilophosaurus et inspectez rapidement la pièce.

28) Commencez par serrer, avec votre clef plate, le tuyau d'où provient une fuite de vapeur.

29) Ouvrez ensuite le premier placard de la rangée et vous pourrez couper le courant qui vous empêchait de ressortir. Ouvrez ensuite tous les autres placards jusqu'à ce que vous vous retrouviez en face d'un petit ordinateur vertical. Examinez-le, puis rentrez le code (que vous aviez préalablement noté) dans l'ordinateur du Centre des Visiteurs afin de déverrouiller la porte menant à l'extérieur du complexe.

30) Après avoir emprunté ce nouveau passage, vous déboucherez dans une clairière où une famille de tricératops gambade. Commencez par prendre le rocher qui se trouve sur le sol, à votre gauche et aux pieds d'un tricératops, puis placez-vous en face du nid de l'une de ces charmantes bêtes et attendez quelques instants...

31) Vous pourrez voir que la mère tricératops est en train de défendre son nid, attaqué par un galliminus qui essaye de lui subtiliser l'un de ses œufs. Attendez que le galliminus vienne de la droite et lui vole un œuf, pour le dégommer avec votre fusil paralysant et ainsi pouvoir vous emparer dudit œuf qui aura roulé jusqu'à vos pieds depuis la bouche du galliminus. Rentrez ensuite très vite, à nouveau, dans le puits menant à la station de pompage avant que la mère tricératops ne vous piétine avec frénésie ! Pour finir, rendez-vous au Centre des Visiteurs pour mettre les œufs dans l'incubateur puis sauvegardez.

ATTENTION : si, par malheur, vous loupiez votre tir ou que vous tiriez trop tôt sur le galliminus avant qu'il ne vole l'œuf du tricératops, vous ne pourrez pas finir le jeu et seriez obligé de recommencer depuis votre dernière sauvegarde... Alors, les rois de la gâchette, va falloir être "zen", sur le coup !

32) À ce point du jeu, vous avez réussi à collecter quatre des sept œufs des différentes espèces de dinosaures, belle prestation ! Avant-dernière ligne droite : retournez à l'enclos du tyrannosaure, coupez le fil électrique vous bloquant le passage avec votre pince monseigneur, et à vous le grand frisson !

33) Commencez par vous placer en face de la grille du tyrannosaure et insérez votre carte dans le lecteur prévu à cet effet. Immédiatement, une douce voix vous signifiera que la grille va s'ouvrir dans trente secondes, profitez-en pour sélectionner votre pistolet choquant, et armez-le en puissance en laissant votre doigt appuyé sur le bouton de tir sans le relâcher. Quinze secondes après, vous pourrez voir les deux jambes du tyrannosaure se glisser entre vous et la grille, et distinguer d'un seul coup sa tête, qui vous regarde d'un air nonchalant. N'ayez surtout pas peur, ne tirez pas tout de suite ou vous pourriez très vite le regretter. Attendez que la voix vous avertisse que la grille est ouverte, pour lâcher votre tir dans l'un des yeux du tyrannosaure. Celui-ci, douloureusement touché, remontera sa tête vers le ciel, laissant ainsi le passage libre entre ses jambes pendant un bref instant. Profitez-en pour vous engouffrer dans la caverne si difficile à atteindre !

34) Une fois dans la caverne, vous arriverez dans un complexe souterrain gardé par un dilophosaurus ; paralysez-le, puis appuyez avec votre main sur le bouton de gauche de l'interrupteur. Une grille s'ouvrira alors dans l'eau, tuez le dinosaure qui en sortira, puis engouffrez-vous dans le puits ainsi ouvert avant que le tyrannosaure, fou de colère, ne cherche à vous happer en passant sa tête à travers la chute d'eau.

35) Vous déboucherez alors dans le cœur même du refuge du tyrannosaure. Sans perdre une seconde, prenez le klaxon et les œufs posés sur le sol et attendez, devant la grille du pipe-line, que le tyrannosaure surgisse. Quand il arrivera, placez votre main sur l'interrupteur de la grille et appuyez plusieurs fois. Le monstre, excédé par ce geste, donnera trois coups de pied dans le pipe-line et ouvrira ainsi la porte. Saisissez-vous immédiatement du klaxon et actionnez-le en face du tyrannosaure. Stupefié par le bruit, le terrible carnassier reculera, vous permettant ainsi de sauter dans le pipe-line menant à la sortie. Retournez alors au Centre pour poser les œufs, et pour faire une avant-dernière sauvegarde.

36) Avant de ressortir du Centre des Visiteurs, inspectez les deux caisses placées le long de la porte de sortie, car vous pourrez y trouver trois chargeurs pour votre pistolet paralysant. Partez ensuite pour l'enclos aux raptors.

37) Poussez votre excursion chez les raptors jusque devant la grotte leur servant de refuge. Faites un tour sur vous-même, collectez le rocher sur le sol et placez-vous de nouveau devant la grotte. Dirigez votre curseur vers le coin haut et droit de la grotte, le long de la paroi. Si votre curseur devient vert, prenez un rocher parmi vos objets, et jetez-le contre la paroi. Si le jet est réussi, vous verrez un pan de rocher qui commencera à se détacher. Jetez immédiatement un deuxième bloc et la paroi s'effondrera complétement, comblant par la même occasion le gouffre qui vous séparait de la grotte.

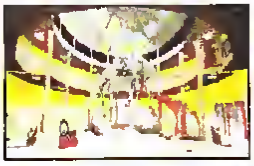
38) À l'intérieur de la grotte, il vous faudra agir sans réfléchir car la réflexion prend du temps et le temps, c'est ce qui vous manque cruellement par rapport aux raptors (quelle rime !). Donc, en entrant dans la grotte, tournez-vous à droite, prenez le rocher sur le sol et grimpez l'escaler sans vous occuper du raptor qui vous tourne autour. Une fois en haut, inspectez l'espace devant vous. Quand la loupe apparaîtra, appuyez comme un fou et vous pourrez inspecter un puits plongé dans le noir. Jetez deux pierres dans celui-ci et vous verrez le niveau de l'eau monter, vous permettant de prendre la carte des raptors jusqu'alors inaccessible. Sortez maintenant de cette grotte par la gauche, sans vous soucier du raptor.

39) En sortant de la grotte, vous déboucherez en face des différents nids des raptors. Ne perdez pas votre temps en contemplation, faites très vite demi-tour et vous vous retrouverez face à une porte en fer. Mettez votre "carte raptor" dans la serrure et attendez trente secondes que la porte s'ouvre. Enfin, quand je dis "attendez", je ne veux pas dire qu'il faut tourner le dos aux raptors ! Bien au contraire, faites-leur face et canardez-les à coups de paralysant, et pour plus de sûreté, vous pourrez même utiliser votre lance-grenades ; mais ne l'utilisez qu'une seule fois car vous en aurez besoin plus tard. La porte une fois ouverte, précipitez-vous à l'intérieur.

40) En rentrant dans la grotte, ne cherchez pas à tuer les raptors, continuez tout droit en direction d'une sorte de puits. Arrivé à sa hauteur, regardez sur sa droite et vous trouverez un nid contenant deux œufs de raptor. Emparez-vous-en, puis replacez-vous en face du puits et ouvrez-le grâce au pied de biche. Précipitez-vous dedans, avant que les raptors ne vous fassent la peau ! Retournez ensuite au Centre et sauvegardez votre partie, sans oublier de poser les œufs et de reprendre de l'énergie si besoin est.

41) Partez maintenant vers la plage et arrêtez-vous devant l'enclos au brachiosaure. Insérez le disque laser des brachiosaures dans le lecteur et écoutez en entier la dernière plage du disque. Vous entendrez alors une "digit" d'un bébé brachiosaure appelant au secours, et vous pourrez voir les brachiosaures partir effrayés, en laissant leur nid libre de toute surveillance. Prenez les œufs qui s'y trouvent et vous pourrez retourner au Centre poser cette dernière espèce dans l'incubateur. Avant de faire votre dernière sauvegarde, lisez bien tous les messages et particulièrement celui nommé "Final Warning".

42) Vous allez maintenant sortir du Centre, partir sur la gauche vers l'enclos des galliminus et continuer votre chemin tout droit, deux fois de suite. Vous arriverez alors dans une clairière où un hélicoptère a atterri et où deux gardes armés font feu sur vous, pour tenter d'étouffer l'affaire de l'île du Brouillard. Vous devrez tirer six fois sur chaque garde avec votre fusil paralysant, avant d'espérer les voir tomber. Après les avoir abattus, retournez-vous prestement pour tirer sur l'homme-grenouille qui vous canarde, puis affrontez le dernier méchant de la bande. Il se trouve au même endroit que ses deux premiers hommes, mais il est deux fois plus difficile à abattre. N'hésitez pas, à ce niveau du jeu, à utiliser votre lance-grenades et toutes vos balles paralysantes, car ce combat va être le plus dur de tous (sauf pour ceux qui ont lu la petite manip' permettant d'avoir des munitions illimitées pour le lance-grenades, hé, he !). Ce dernier garde bouge très vite, et chaque coup de son fusil est meurtrier... Alors soyez plus vif et plus précis que lui, si vous voulez conserver une chance de prendre l'hélicoptère afin de vous enfuir de l'île !



KABUKI SOLDIER

Mode versus :
Quand le logo SEGA apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton B, et sélectionnez le Versus Mode : vous pourrez ainsi vous friter la tête entre joueurs.

MEGADRIVE

KING OF THE MONSTERS

12 "Continues" :
Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur A + B + C + START. Puis appuyez sur A pour faire apparaître un menu d'options cachées.

MEGADRIVE

KENSEIDEN

SOLUCE:

Niveau 1 : NIGO
Aucun truc precis, c'est une simple question d'entraînement ..

Niveau 2 : SNIZUKEN
Dans chaque tête du bouddha se trouve une salle secrète. Dans les deux premières, il y a des gourdes de vie. Pour y entrer, agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche, mais attention, lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

Niveau 3 : NAGATO
C'est un niveau sans sorcier. À un moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas vous mènera à un remède, celle du haut à la sortie.

Niveau 4 : IGO
Au deuxième étage, continuez sans prendre l'escalier, vous trouverez un remède. Au troisième étage, allez à gauche, montez l'escalier et vous trouverez une vie. Pour tuer le sorcier Benkei, avancez vers lui et placez-vous sous sa massue. Repartez de suite pour l'amener à frapper dans le vide. Dés qu'il relève sa massue, revenez vers lui et frappez son genou gauche : c'est son seul point faible. À sa mort, vous obtiendrez le parchemin n°2.

Niveau 5 : TOSA
C'est l'une des deux salles les plus utiles car elle accroît votre niveau de vie. C'est la plus facile des quatre qui sont des salles d'entraînement. Revenez ensuite par le niveau 4 et sortez par la porte à droite.

Niveau 6 : ISUMO
Salle d'entraînement sans grand intérêt , mais si vous voulez y aller quand même, vous obtiendrez un talisman de protection bleu (Il existe aussi un talisman rouge, et si vous possédez les deux, vous décuplerez votre force)

Niveau 7 : SETTSU
Un tableau sans importance ... Pour bien le réussir, il vaut mieux utiliser le parchemin n°3 (tirez et sautez en même temps). Sinon, n'y allez pas.

Niveau 8 : YAMATO
C'est la deuxième salle importante, elle augmente aussi votre compteur de vies. Il vaudrait mieux que vous réussissiez ces deux salles si vous voulez tuer le Maître des Ténèbres. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement vers le niveau 11.

Niveau 9 : KAGA
Comme au niveau 2, montez sur la tête des bouddhas. Il y en a trois : la première est un passage secret vers la troisième (et vice-versa), alors que dans la deuxième, il y a une vie. Pour tuer le sorcier volant (possesseur du parchemin n°3), utilisez la technique n°2 et quand il se déplace horizontalement, sautez afin de le frapper dans l'abdomen.

Niveau 10 : IGA
Vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous donnera le parchemin n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec la technique du parchemin n°2, puis celle du haut, avec la technique du n°3.

Niveau 11 : OWARI
Vous passerez facilement ce tableau. Pas de truc particulier.

Niveau 12 : ECHYU
Il n'y a pas de sorcier, mais un conseil : reculez un peu lorsque les rochers tombent.

Niveau 13 : SURUYA
Faites toutes les salles du couloir, car certaines cachent des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "oeil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé où se trouve le sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus (employez le parchemin n°3). Renouvelez cette technique plusieurs fois.

Niveau 14 : ECHIJO
Salle d'entraînement inutile (mais qui possède le Talisman rouge), passez tout de suite au niveau 15.

Niveau 15 : MITO
Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous donne un magnifique sabre (grâce auquel vous serez deux fois plus puissant), sautez en frappant sans arrêt son crâne. Quand il se transforme en petits crânes, déplacez-vous en utilisant le parchemin n°5, il suffit de les écarter.

Niveau 16 : EDO
À la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un oeil et une grande tunique rouge sombre) n'est que son sbire. Pour le tuer, il suffit de tirer sur ses boules de feu. Afin de battre le vrai maître, il faut tout d'abord lui ôter ses deux masques (en le frappant avec le parchemin n°3) avant de pouvoir le toucher. Il faut se mettre sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers (continuez à frapper même si vous êtes touché). Enfin vous l'avez tué , vous pouvez rentrer chez vous et la paix va pouvoir de nouveau régner. Bravo !

MASTER SYSTEM

KID CHAMELEON

"Warp" :
Au niveau des "Lake Woods 2", sautez sur le dernier bloc-surprise situé au-dessus de la sortie du niveau. Appuyez alors en même temps sur **BAS-DROITE** et sur les boutons de saut et d'attaque spéciale pour vous retrouver en face du terrifiant dernier Boss du jeu !

Attaques spécieles :

Voici les attaques spéciales des différents héros en faisant **A + START** en même temps :

Kid Chameleon :

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Il vous en coûtera cinquante gemmes.

Jason :

Il vous donne une vie supplémentaire pour cinquante gemmes.

Il provoque une pluie de gemmes tuant tous les ennemis présents à l'écran et cela coûte cinquante gemmes.

Iron Knight :

Il rajoute un point de vie à chaque personnage ! Mais attention, si vous perdez une vie, vous ne bénéficierez plus de ce point supplémentaire. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le voulez, car les points de vie s'ajoutent sur l'écran. Cela vous coûtera cinquante gemmes.

Berzeker :

Il déclenche une attaque de diamants qui balaie tout l'écran horizontalement pendant un moment.

Cyclops :

Il lance un large laser blanc qui tue les ennemis et il vous en coûtera seulement deux gemmes.

Juggernaut :

Il envoie des gemmes dans l'écran, qui tuent les ennemis pour seulement cinq gemmes.

Red Stealth :

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Il vous en coûtera cinquante gemmes.

Micromax :

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

Skycutter :

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement 50 gemmes.

MEGA DRIVE

KRISS KROSS

Vidéo-clip :
Pressez **A + B + C** puis **DROITE** sur l'une des deux manettes dès que l'écran de présentation apparaît. Vous assisterez alors à la création —au "Making of"— d'une authentique scène d'enregistrement en studio ! À présent, pressez **START** au milieu de la séquence pour en voir encore plus...

MEGA CD

KRUSTY'S FUN HOUSE

"Cool" :
Entrez le code **"SMAILLIW"** et toutes les portes de tous les niveaux seront ouvertes.

MEGA DRIVE

Codes de niveaux :

GAME GEAR

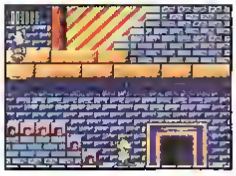
Niveau 2 : **SELMA**
Niveau 3 : **SCRATCHY**
Niveau 4 : **SKINNER**
Niveau 5 : **GROENING**

Ouverture de toutes les portes :
Si vous préférez jouer toutes portes ouvertes, tapez **TRACY** à l'écran des mots de passe.

Codes :

Niveau 2 : **BARNEY**
Niveau 3 : **MARTIN**
Niveau 4 : **SQUISHY**
Niveau 5 : **ELFMAN**

MASTER SYSTEM



KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE

Codes en Mode Pro (License : NEEV GAME)

Circuit 2 / Hockenheim :
abqjbreccWOpbWybbamncacrp++lGabm

Circuit 3 / Albacete :
acGtfHyrcXiycbeocsutcWEsp+*cGaaO

Circuit 4 / Misano :
adWlhXKxgbmCdXWFeGØveaEtp+*cGacK

Circuit 5 / Oesterreichring :
afaNjYmAirOlhNØNiXOzgWEup+*cGaaG

Circuit 6 / BRNO :
agqOnfØLkb4QjYaNnbWMia2vp+*cGacC

Circuit 7 / Anderstop :
ahGToJuOkc8ZncyOpYyOlW6wp+*cGaay

Circuit 8 / Johor :
aiKUstØQmZG9osO8tcØOnrgxp+*lGabØ

Circuit 9 / Sugo :
ajØ9uuC7peveoYTbtZmZnrwyp+*cGaaq

Circuit 10 / Assen :
alfhye1dqu5ioY1eydO*nlkzp+*cGacm

Circuit 11 / Mugello :
amvny1jusfHrpZXpyeDgocoAp+*cGaal

Circuit 12 / Donnington :
anLyzfDyu>>>MDzrJXGyK1jrsYBp+*cGace

Circuit 13 / Estoril :
aoPJAwzGzMPGrKxlAfPsss2Cp+*cGaaa

Circuit 14 / H Rodriguez :
ap5UANnLBM9KtvvSAf1JuJoDp+*cGab8

Circuit 15 / Suzuka 8hrs : 20 tours, pas de code d'accès.

MEGA DRIVE

ASTUCES

LAKERS VS CELTICS

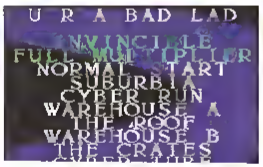
Voici les codes jusqu'à la finale avec les Lakers :

1er tour / Lakers - Blazers :	1er	62Z - MBM
	2e	6BQ - BVC
	3e	6LQ - LVM
2e tour / Lakers - Suns :	1er	6L2 - BVT
	2e	6V6 - BZH
	3e	6V2 - LZT
3e tour / Lakers - Bulls :	1er	6L2 - GZT
	2e	636 - LOK
	3e	6V6 - GOK

Ensuite, il ne vous reste plus qu'à remporter le dernier match pour être champion !

MEGADRIVE

LAWNMOWER MAN



"Cheat Mode" :
Tout d'abord, commencez à faire Pause en appuyant sur **START** obligatoirement pendant un niveau de plates-formes, puis appuyez sur **HAUT - DROITE - A - B - A - BAS - GAUCHE - A - BAS**. Reprenez le jeu et faites Pause une nouvelle fois, puis appuyez sur **C** . un Menu spécial va apparaître, offrant la possibilité de choisir son niveau et d'obtenir des Vies Infinies.

MEGADRIVE

LETHAL ENFORCERS

Battre les Boss :
Voici une méthode très simple pour tuer les Boss : visez sans arrêt l'arme d'un Boss, ce qui va lui donner petit à petit de plus en plus de mal pour éviter les coups que vous lui portez. Par exemple, lorsque le Boss du tableau 1 lance une fusée, détruisez simplement son lance-roquettes. Celui du second tableau lance des couteaux, alors visez ses mains sans arrêt. Gardez un angle de tir identique "non-stop" et rechargez rapidement. Vous allez vite vous débarrasser de tous ces Boss !

MEGACD

Boss :
— Pour battre Miro dans la tour de Mir, il faut mettre Miro dans un coin et lui donner des coups d'épée.
— Pour battre le sorcier de Mir, il faut bien mémoriser son parcours et une fois que c'est fait, selon qu'il part vers la gauche ou la droite, allez rapidement à l'endroit où il s'arrête et rapidement donnez-lui des coups d'épee. Au bout d'un moment, vous le battrez.
— Pour battre le gardien du puits de Mestel, il faut s'arranger pour qu'il saute vers vous. Avant qu'il ne touche terre, donnez-lui un coup d'epee. Répétez ceci plusieurs fois et il ne pourra pas vous bloquer.
— Pour battre le duc de Mercator dans le sanctuaire du lac, il faut le mettre dans un coin et lui donner une dizaine de coups d'épée, sinon il vous touchera.
— Pour battre Zak dans les regions montagneuses, il faut utiliser une statue d'or. Quand il s'envole, avant qu'il ne vous retombe dessus, faites un saut en arrière et il tombera juste devant vous. À ce moment-là, donnez-lui des coups d'épée.
— Pour battre les gardiens de Gehenna, mettez-vous devant le bassin de feu en haut à gauche de l'écran et, sans arrêt, donnez des coups d'épée. Vous le toucherez quand il sera face a vous.
— Pour battre l'homme a l'armure et Miro, prenez une statue d'or, et avec l'épée de Gaia, frappez sans arrêt dans le vide.
— Pour battre l'homme de pierre, il faut s'arranger pour qu'il saute vers vous. Avant qu'il ne touche terre, donnez-lui un coup d'épée. Répétez ceci plusieurs fois et il ne pourra pas vous bloquer.
— Pour battre le fantôme de l'homme à l'armure, prenez une statue d'or et, avec l'épée de Gaia, frappez sans arrêt dans le vide.
— Pour battre le roi Nole, prenez une statue d'or et donnez des coups sans arrêt. Cela durera dans les quinze minutes mais, au moins, il ne vous touchera pas.
— Pour battre le dragon Gole, prenez une statue d'or et donnez des coups sans arrêt. Cela durera environ un quart d'heure. Le dragon réussira à vous toucher un peu mais avec cette méthode simple, vous vous en sortirez assez facilement.

Les 8 Énigmes :
Aller à la maison près de l'église. Descendre dans les cellules et éteindre les torches dans les vasques de la façon suivante :
Cellule 1 / Betty Ross : tuer les bulles blanches, roses et dorées dans cet ordre.
Cellule 2 / Ruby Silence : lire l'inscription marron et attendre sans bouger, ni tuer les blobs.
Cellule 3 / Jack Skywalker : monter l'escalier invisible en bas a droite de la cellule.
Cellule 4 / Maria Hysterica : lancer la boule sur le monstre quand il est sur les marches.
Cellule 5 / Jim Lumière : placer le bloc à droite de la croix et à gauche du braséro, grimper dessus pour éteindre les lampes.
Cellule 6 / Larson E. : laisser apparaître les coffres et attendre sans les ouvrir.
Cellule 7 / Dirk le Sombre : tuer les squelettes en commençant par celui qui est marron.
Cellule 8 / Whodini : placer la caisse entre les deux braséros et sauter sur le muret. Se placer au centre et rentrer dans le mur.
Une fois toutes les torches éteintes, aller au radeau. Traverser le fleuve. Pour gagner le bracelet, il faut éliminer la momie de la dernière salle en tapant sur son ombre.

La Soluce :
PREMIER VILLAGE
Parlez à tous les habitants du village. Montez sur la tête du garde devant l'entrée et quand vous êtes près de la statue, au milieu de la place, sautez sur la statue. Un coffre apparaîtra. Sortez du village, prenez le chemin qui mene à la caverne ennemie. Faites toutes les salles. Vous devez arriver à un vieillard avec des coffres. Parlez lui, il vous donnera un objet et réparera le pont de bois à l'extérieur qui vous permettra d'aller au deuxième village.
DEUXIEME VILLAGE
Au deuxième village, en prenant le chemin secret à travers les arbres sur le côté droit du village, vous assisterez à l'enlèvement d'un villageois. Une fois la scene terminee, pénétrez dans le deuxième village, parlez à tous ses habitants. Prenez la statuette à tête de diable qui se trouve sur une étagère dans la dernière case en haut et en face de la case des sauvegardes. Rejoignez alors le château ennemi par le chemin à la sortie du deuxième village. On y accède par une route avec des passerelles un peu détruites qui surplombent les marais. Sélectionnez dans le tableau des objets la statuette que vous avez prise au deuxième village et utilisez-la devant l'entrée du château ennemi pour qu'une entrée apparaisse. Faites toutes les salles du château et délivrez le villageois qui

avait été enlevé. Retournez au deuxième village, parlez à tout le monde, retournez ensuite au premier village et parlez au chef qui vous remettra un objet (une pierre rouge), qui vous donnera accès au troisième village dont l'entrée était bloquée par des rochers. Ces rochers seront enlevés par deux femmes habillées en rose.

TROISIEME VILLAGE

Parlez absolument à tous les villageois, ce qui vous permettra d'accéder à un radeau. Prenez-le. Il vous mènera à une caverne ennemie. Faites-en toutes les salles. Dans la pièce où se trouve la statue allée, il conviendra de la pousser pour avoir accès à d'autres salles.

QUATRIEME VILLAGE

Après le troisième village, prenez le chemin qui conduit à deux gros arbres. Entrez dans celui du bas et combattez le soldat en blanc qui se trouve au sommet de l'arbre. Retournez au troisième village. Questionnez le vieillard dans le phare et répondez affirmativement à sa question. Allez ensuite à la maison en haut à droite du troisième village et questionnez le vieillard qui s'y trouve, il vous donnera un objet et cent pièces d'or. Retournez alors à la porte du quatrième village avec au moins deux cents pièces d'or en poche et les gardes vous laisseront passer. À l'intérieur du quatrième village, parlez à tous les villageois, entrez dans toutes les maisons, puis entrez dans la maison de la voyante lorsqu'elle est toute seule. Parlez-lui, vous serez alors transformé en garçon brun. Sortez, allez ensuite à l'auberge à deux étages et parlez à l'hôtelier. Une des sœurs jumelles qui gardent l'escalier s'écarte et vous permet de la suivre à l'étage. Vous entrez dans une pièce et une petite fée vous redonne votre apparence initiale. Vous ressortez, un chevalier rouge apparaît dans le couloir et il vous pousse dans la deuxième salle. La porte se referme et vous vous battez avec lui, puis il s'en ira. Vous pouvez maintenant pénétrer à l'intérieur du château du village. À l'intérieur du château, un vieillard vous accompagnera jusqu'au roi qui s'en va peu après. Puis une servante arrive, qui vous amène à l'étage. Visitez toutes les salles du château accessibles, car certains passages sont bloqués par des personnages. Une fois que vous les aurez tous questionnés, retournez à la salle des banquets qui était précédemment interdite d'accès par une servante. Trois servantes, un vieillard, deux soldats, un homme-aigle et le roi s'y trouvent. Ce dernier vous pose une question à laquelle vous devez répondre de façon négative. Un petit garçon se met alors au piano pour jouer, puis le roi s'en va avec les servantes. Visitez alors de nouveau toutes les pièces. Sortez du château par la porte latérale et montez sur le petit arbuste vert. Une fée apparaît et un ruban violet descend. Sortez définitivement du château. Le passage vous est à nouveau interdit par les gardes de l'entrée. Allez à la maison avec une pancarte représentant un pichet. Interrogez le monsieur qui dort et répondez-lui de façon affirmative. Il vous donnera une médaille.

Ressortez du quatrième village, allez au donjon bleu où il y avait une tornade jaune qui empêchait d'y entrer. Elle n'y est plus. Entrez dans le donjon. En cours de chemin, vous récupérerez un objet en forme de gousse d'ail. Cette gousse d'ail, vous la présenterez à votre sosie quand vous le rencontrerez et vous le suivrez ensuite. Inspectez bien toutes les salles où vous aurez accès. Après avoir traversé le mur où il y a des gardes tout du long, et avoir accédé à la première salle où il y a des téletransporteurs, voici le schéma pour arriver directement au magicien que vous devez affronter. Dans la première salle, il y a des boules qui bougent et un télétransporteur dans le coin bas-droit. Dans la deuxième salle, il y a des piques qui bougent ainsi que des gardes, et le télétransporteur se trouve dans le coin droit-haut. Dans la troisième salle, il y a des gardes et des pics, le teletransporteur se trouve dans le coin bas-droit. Dans la quatrième salle, il y a une pieque qui bouge et mène au-dessus de la bibliothèque, le télétransporteur se trouve dans le coin droit-haut. Dans la cinquième salle, il y a des momies et un escalier que vous prendrez. Vous arriverez alors à plusieurs salles avec des escaliers. Prenez toujours les escaliers et vous arriverez au magicien. Affrontez-le puis sortez de la pièce et allez dans un endroit où il y a un vide. Laissez-vous tomber dedans et vous arriverez alors dans une salle où il y a des gardes et des coffres. Après avoir ouvert les coffres, répondez de façon affirmative à la question. Vous vous retrouverez alors à l'extérieur du donjon bleu. Par curiosité, vous pouvez faire les autres salles en utilisant les teletransporteurs. Retournez au quatrième village, pénétrez à nouveau dans le château, faites toutes les pièces et affrontez tous les ennemis qui se présentent. Au sommet, vous verrez le dragon enlever la princesse. Vous allez vous retrouver avec une clef qui vous permettra d'ouvrir une porte se trouvant à l'extérieur du château, sur le côté. Pénétrez dans la salle à ciel ouvert et trouvez l'interrupteur invisible. Appuyez dessus, un éboulement aura lieu et une entrée de caverne apparaîtra. Prenez le chemin de cette caverne qui mène à une forêt secrète. Vous rencontrerez un vieillard, il vous parlera, faites un tour dans les environs et vous verrez quatre gnomes qui dansent dans un pré, puis qui disparaissent peu après. Le vieillard vous demande de les retrouver, ce que vous allez faire. En cours de chemin, vous allez rencontrer un chien qu'il faut ramener à son maître. En échange, le maître vous donnera un sifflet. Une fois que vous aurez retrouvé les quatre gnomes, ce sifflet vous permettra, en un certain endroit, d'appeler le maître du chien qui coupera deux arbres, libérant ainsi le passage où il y a deux colonnes de marbre et, entre ces deux colonnes, cet arbre vous ramènera directement à l'arbre du vieillard. Avec ce coquillage, retournez au phare du troisième village, présentez cet objet au vieillard. Le phare sera alors réparé, allez au quatrième village, vous pouvez à présent prendre le bateau qui vous conduira au cinquième village.

CINQUIEME VILLAGE

Ce village est envahi par des soldats qu'il vous faudra combattre. Il n'y a plus d'habitants et il faudra les faire revenir. Dans le puits, vous trouverez un coffre invisible. Derrière la hutte à la sortie du cinquième village, il y a un coffre qui vous donnera un cœur supplémentaire. Après la hutte, continuez le chemin qui monte, vous arrivez à une entrée de caverne ennemie. Faites toutes les salles. Par exemple, dans la salle des poteries, n'oubliez par de faire un escalier avec ces poteries pour accéder à la plate-forme qui se trouve en hauteur et qui donne accès à des salles très importantes. Si vous avez fait correctement toutes les salles, les deux gardes qui empêchaient l'accès à une certaine pièce doivent s'écarter. Prenez cette entrée, elle vous mènera directement au sixième village qui appartient aux lutins.

SIXIEME VILLAGE

Parlez à tous les villageois, puis sortez du village en haut. Vous verrez le roi et ses amis partir sur des radeaux. Inspectez les alentours, à gauche vous apercevrez, en escaladant une espèce de petite montagne, le prince et ses amis pénétrer dans un temple gris sur une île. À droite, vous trouverez une maison avec un vieillard qui vous donnera un équipement. Retournez au sixième village, vous verrez que plusieurs personnes se trouvent devant un puits grillagé par des lianes. Il vous faudra retourner à la forêt secrète du quatrième village, et repérer au vieillard près de l'arbre. Pénétrez dans l'arbre pour vous retrouver à l'endroit où il y a les deux colonnes. Il y a encore un coquillage, prenez-le et retournez au sixième village. Le puits sera alors ouvert. Descendez à l'intérieur du puits et affrontez tous les ennemis que vous y rencontrerez. Une fois que vous aurez fait toutes les salles, vous accéderez à un passage qui vous mène à une caverne où il y a de la lave qui coule en permanence et où se trouve une statue allée qui vous redonne de l'énergie. Provoquez une pluie de terre avec l'objet (la petite statuette grise) devant la statue allée. Cela provoquera une coulée de lave sur laquelle vous pourrez marcher et ainsi rejoindre le temple gris. Dans ce temple, faites absolument toutes les salles. À cet endroit, il y a deux gardes entourés de boutons de chaque côté de la pièce et au milieu de cette pièce, une passerelle avec une boule noire et un garde vert. Il faut tuer le garde vert à distance avec la tornade provoquée par l'épée. Cela fera apparaître un nouveau bouton au milieu de la pièce. Appuyez dessus. Dans ce temple, vous affronterez le roi dans une salle où il y a trois coffres. Le fait de battre le roi vous transportera dans la salle du magicien, celle qui se trouve dans le donjon bleu à la sortie du quatrième village. Ce magicien vous donnera un objet représentant une hache dessinée sur un parchemin. Avec ce parchemin, il vous sera possible à présent de couper les arbres bleus avec votre épée. Vous vous retrouvez alors à l'extérieur du donjon bleu. Profitez-en pour couper les arbres bleus qui vous bloquaient le passage, pour accéder à certains coffres. Retournez au premier village, abattez les arbres qui bouchaient l'entrée d'une caverne. Vous récupérerez les bottes violettes qui vous permettront de marcher sur la lave. Rejoignez la forêt secrète du quatrième village, il y a un endroit qui était bouché par deux arbres. Coupez-les puis prenez le chemin. Vous arriverez à un endroit sablonneux et l'une des routes donne accès à un désert avec de grandes dalles de pierre, où vous devez affronter le dragon vert. Après l'avoir battu, ce dragon vous donnera un objet qui est une boule ovale dorée. À partir de l'endroit où vous avez battu le dragon, prenez un chemin en haut qui débouchera dans un lieu où il y a une statue allée. Présentez l'objet oval doré du dragon à la statue, qui va se pousser et faire apparaître un télétransporteur qui vous propulsera à la caverne du tout début du jeu. Cette caverne amène à une pièce où vous parlerez au roi et à la princesse. Il y a un télétransporteur dans un angle de cette salle, prenez-le et il vous mènera au monde de glace où l'histoire prendra fin.

LE MONDE DE GLACE

Dans ce monde, après avoir fait le tour du village et vous être approvisionné en cœurs et statuettes dorées, entrez dans la caverne ennemie. Inspectez bien toutes les salles, surtout tuez tous les ennemis dans les pièces, et cela fera apparaître des interrupteurs et de nouveaux passages. Dans ce dernier monde, vous trouverez les bottes pour marcher sur les piques, l'épée qui provoque une pluie de terre et les bottes pour marcher sur la glace. Vous affronterez également un tas de monstres plus puissants les uns que les autres et enfin, vous affronterez le dernier vilain qui est un immense dragon.

LEMMINGS

MEGADRIVE

DES CODES, TOUJOURS DES CODES !

Mode Fun

1	RXBGD	11	DYBGD	21	VRBKM
2	WOHMN	12	JRHMN	22	ZKHQW
3	TYBGD	13	VNBJM	23	XRBKM
4	YQHMN	14	ZGHPW	24	CLHQW
5	LHBJM	15	VNBJM	25	LCBJD
6	QGHPW	16	CHHPW	26	QVHHN
7	HNBJM	17	BCBJD	27	HCBJD
8	SGHPW	18	GVHHH	28	SVHHH
9	BYBGD	19	DCBJD	29	FSBKM
10	GRHMN	20	JVHHH	30	KLHOW

Mode Tricky

1	FPBMD	11	VSBZH	21	TBBBS
2	XMJWF	12	HRJKK	22	MZJKT
3	DZBJF	13	BJBCR	23	SFBBS
4	WYJSG	14	KHJMS	24	LDJLT
5	ZPBLH	15	QMBCR	25	LQBYJ
6	SHTVP	16	JLJMS	26	DPJJL
7	YSBLN	17	YZBBJ	27	PQBHD
8	RRJVP	18	KVJLK	28	HPJXF
9	RDBKF	19	XLBYJ	29	LGBQM
10	KCJTG	20	QKJJL	30	DFJZH

Mode Taxing

1	FZBGD	11	CTBRJ	21	FKBHH
2	GDHKF	12	DQMXS	22	LRJDB
3	JLBDF	13	YMBTR	23	NYBXO
4	KHHKP	14	BGNPW	24	FVJDB
5	BFBGN	15	DHBJM	25	CHBWH
6	HMJCB	16	FRHPW	26	DRHYS
7	KTBWQ	17	JFBJD	27	GYBSJ
8	LQJCB	18	KJHLP	28	HVHYS
9	YHBVH	19	MOBFF	29	YRBVR
10	ZLHXS	20	NMHLP	30	LRHSW

Mode Mayhem

1	SOBMD	11	TRBMD	21	PPBSM
2	HZJSG	12	RQJWF	22	DRJCP
3	SFBKF	13	RSBLN	23	PDBQN
4	QDJTG	14	GVJVP	24	MCJZP
5	VKBCR	15	WLBCR	25	JSBHF
6	KMJMS	16	TKJMS	26	CGJPR
7	VYBYR	17	GDBCJ	27	NLBFJ
8	SXJJT	18	YMJJL	28	LKJPR
9	PNBXJ	19	GSBYJ	29	LMBDS
10	JMJWF	20	DRJJL	30	ZNJNT

Mode Present

1	TRDWV	11	CLDTW	21	BFFRJ
2	ZXLYG	12	HSLQK	22	HJLTT
3	YJDTW	13	BTFMJ	23	GTFNK
4	KRLQK	14	HXLPT	24	RMLJP
5	XRFMJ	15	GJFKK	25	BJDBW
6	DWLPT	16	XHLHP	26	HMLDH
7	CHFKK	17	XGDBW	27	GXDXW
8	HZLDP	18	DLLDH	28	RFLYK
9	XVDWV	19	CWDXW	29	FGFRJ
10	DZLYG	20	HDLVK	30	LKLTT

Mode Sunsoft

1	HLDCW	11	TFFNB	21	ZYFFG
2	BVLJY	12	HHMXC	22	TBMOH
3	NPDQZ	13	DGFHF	23	GWFWJ
4	HRMZB	14	XHMRG	24	ZFMDM
5	MTFPK	15	FYFDG	25	BWFRB
6	GWMVL	16	DMMFL	26	XYLNX
7	SBFFF	17	VFDVZ	27	FQDBX
8	MLMLH	18	PPMBD	28	YRLLY
9	NBDZW	19	BVDGW	29	JYFTJ
10	MPMZB	20	VWLQX	30	CBMFL

GAME GEAR

TOUS LES CODES :

Mode Fun

2	TGHBVLWM	12	GFECXPGF	22	JSEJJEIR
3	ZTGNBVIQ	13	DZSEJSFK	23	DGNCWMYR
4	BDGMZSEJ	14	UIQAABCE	24	DMPFDYQA
5	TGMZSFKV	15	JSEJTGMY	25	ABDHPODY
6	JSFKVLWN	16	QABDGHBU	26	QBDHPGFE
7	BVIQBCFK	17	IRCEIQAA	27	CXQDYQBD
8	UJTGMYRD	18	BCFLWMZT	28	HPGGFECX
9	HODYRCFK	19	GMZSFLWM	29	ODZSEJTH
10	YKVLWMZS	20	ZSEIRCFK	30	PFEXCODY
11	FLXPGGGG	21	UJSFKVKU		

Mode Tricky :

2	RCEJTHOD	12	VLXODZTH	22	WNCWNBUL
3	YQBDGNBV	13	PFECXPFE	23	WMYRCEJT
4	JTHPGFDY	14	BUJTHOEC	24	GNBUIQAA
5	RDHPGFEC	15	XOECWNBV	25	ABDGMZTH
6	WHZSEJTG	16	JSFKUKVJ	26	ODYRCEJS
7	MZTHPGGF	17	THODZTGM	27	FKUIQBDG
8	DZSEIRCE	18	YQBCEIRD	28	NBVLXPGG
9	IQBCFKVL	19	HPFDZTHP	29	FDYQBOGN
10	WHYRDGMY	20	FERULWNB	30	BVLWMZTG
11	RDGMZSFK	21	UJTHPFEC		

Mode Taxing

1	ECWMZTGM	11	RCFKUJSE	21	DHODYQAB
2	ZSFKUJSF	12	IRCEJSEJ	22	DNQDYQBD
3	LXPGFDYR	13	SEJTHQEC	23	GHCXPGGG
4	CFKVKUJT	14	WMYQBDGM	24	GFDZTNPG
5	GMYRCFKU	15	YQAAAAAB	25	GFECWMYR
6	JTHPFECX	16	DHODYRDG	26	CEIQABDG
7	PFDZSFLX	17	HCWNGWMY	27	NCWMYRCE
8	OECWMZTG	18	QAABDHPG	28	IRDHODZS
9	HEUJSFLW	19	GGGFDYQA	29	EJTGMYQB
10	MZSFLWMY	20	AABDGMYR	30	DNQDZTHP

Mode Mayhem

1	GGFDYQBC	11	THOECXPF	21	XDECWMYQ
2	FLWNCXFG	12	DYRCEIRD	22	BCFLXPGF
3	FECWNYRD	13	GNBUJTHQ	23	EBVKVLWM
4	HOEBVKUI	14	DZSFLXPF	24	YRDGHBVK
5	QBCEJSEI	15	DZTHODZS	25	YKUJSFLX
6	RDHPGGFE	16	EJTHPFDZ	26	PFDZTHPF
7	CXOEBVKU	17	SFKVLWNC	27	DZTHPGFD
8	IQABDHPF	18	XPFDYQBD	28	YRCFKVLW
9	DYRCEJTG	19	GHCWMZTH	29	HCWNCWNC
10	NCXDEBUJ	20	ODYQBCFL	30	WMZTHPFE

LEMMINGS

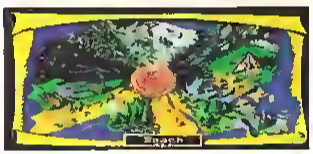
MASTER SYSTEM GAME GEAR

Choix du niveau :
Lorsque le premier Lemming apparaît lors de la présentation du jeu, appuyez simultanément sur les boutons 1 + 2 et exécutez un tour complet sur la croix directionnelle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Choisissez ensuite à l'écran principal "New Level", et appuyez sur **GAUCHE** et **DROITE** pour choisir votre niveau.

LEMMINGS 2

Codes :

CLASSIC	
BEACH	PDEGELJFMOGJLFFLONEHJL
CAVELEM	OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA
CIRCUS	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
EGYPTIAN	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
HIGHLAND	NGHDLKNNCPLHOLPHADIDMB
MEDIEVAL	PFKANAKIHEEKCNJKEPKINE
OUTDOOR	DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
POLAR	EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA
SHADOW	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF
SPACE	KEDMCGBHINMHGEHCFJLMGG
SPORTS	LOPGHPMBOBHBPIJMFODHJP



MEGA DRIVE

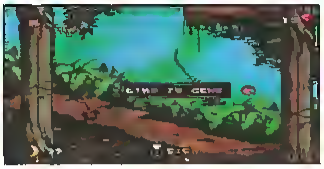
LORD OF THE SWORD

Chemin à suivre :
Pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut frapper six fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espérer réussir. Ici vous sont donnés uniquement les endroits où aller, par exemple, lorsque vous lirez Crambog, il faudra tuer le monstre :
HARFOOT, AMON, PHARAZON, AMON, ULMO FOREST, ITHILE, CRAMBOG, ITHILE, DWARLE, LINDON, FALAS, AMON, HARFOOT, OZGUL, DWARLE, THE THARBADS, MT MORGOS.

Boss :
Pour vaincre le premier chef, approchez-vous de lui en sautant pour éviter les boules de feu qu'il lance, ensuite, mettez-vous directement devant lui en vous baissant et en donnant des coups d'épée.
Pour vaincre le second chef, lancez des fleches dans son miroir avant qu'il ait le temps de faire apparaître un double de vous.
Pour vaincre le pirate, il faut se mettre sur lui et envoyer des flèches dans la grotte.
Pour battre l'arbre, il faut se rapprocher le maximum possible de lui, et le frapper avec l'épée. Pour la créature qui est dans le marécage, il faut lui envoyer des flèches dans le miroir.

MASTER SYSTEM

LIVRE DE LA JUNGLE (LE)



MEGA DRIVE

Super codes :
Voici la "totale" des codes pour ce formidable jeu. Commencez à jouer, faites Pause, puis les manips' suivantes :
- Pour s'entraîner dans le dernier niveau : **A - C - A - C - A - C - A - C - B - B - B - B**
- S'il vous reste moins de dix secondes dans le sablier : **A - B - B - A - A - B - B - A.** Il y aura de nouveau dix secondes dans le sablier. Bien entendu, il est possible d'utiliser cette manipulation autant de fois que l'on veut.
- Pour changer facilement de niveau : **B - A - A - B - B - A - A - B - A - B - B - A - A - B - B - A**
- Pour voir la fin : **B - A - BAS - C - A - DROITE - GAUCHE - A - DROITE - BAS**
- Pour modifier la palette des couleurs et recommencer le niveau en cours : **A - B - B - A - C - A - B - B**
- Pour un effet "renversant" (les sprites sont à l'envers) : **GAUCHE - A - DROITE - BAS - B - A - GAUCHE - GAUCHE - C - DROITE - HAUT - BAS**
- Pour aller directement au Roi Louie avec 1 vie : **GAUCHE - HAUT - A - GAUCHE - HAUT - A**
- Pour aller directement au Boss "3 Singes Rieurs" avec 1 vie : **DROITE - A - BAS - B - A - BAS**
- Pour aller au stage de Baloo : **B - A - GAUCHE - HAUT - HAUT**
- Pour aller directement au Boss "Kaa le serpent" : **C - A - A - B - C - A - A**
- Pour redonner du temps et avoir toutes les armes au max' : **HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - A**

MASTER SYSTEM GAME GEAR

Choix du niveau :
À la présentation du jeu, lorsqu'apparaît le logo "DISNEY" en or, attendre que l'écran devienne noir, et faire : **HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE.**

LOST VIKINGS

Voici tous les codes du jeu :

Niveau 2	GR8T	Niveau 16	SPKS	Niveau 30	NFL8
Niveau 3	TLPT	Niveau 17	JMNN	Niveau 31	WKYY
Niveau 4	GRND	Niveau 18	SNDS	Niveau 32	CMB0
Niveau 5	LLM0	Niveau 19	TMPL	Niveau 33	BBLL
Niveau 6	FL0T	Niveau 20	TTRS	Niveau 34	TRDR
Niveau 7	TRSS	Niveau 21	JLLY	Niveau 35	FNTM
Niveau 8	PRHS	Niveau 22	PLNG	Niveau 36	WRLR
Niveau 9	CVRN	Niveau 23	BTRY	Niveau 37	PDDY
Niveau 10	BBLS	Niveau 24	JNKR	Niveau 38	TRPD
Niveau 11	TR33	Niveau 25	RVTS	Niveau 39	TFFF
Niveau 12	VLCN	Niveau 26	CBLT	Niveau 40	FRGT
Niveau 13	QCKS	Niveau 27	HDPP	Niveau 41	4RN4
Niveau 14	PHR0	Niveau 28	SMRT	Niveau 42	MSTR
Niveau 15	C1R0	Niveau 29	V8TR		

MEGA DRIVE

ASTUCES M

MAN OVERBOARD

Codes de niveaux :

MEGADRIVE

2	JUMPED	35	CARPET	68	RABBIT
3	JIGSAW	36	ENERGY	69	FADING
4	WARSAW	37	ENGINE	70	BUTTON
5	BANANA	38	DOCTOR	71	DISCUS
6	OYSTER	39	ACROSS	72	ROMANS
7	TENNIS	40	FLOWER	73	RUBBER
8	ISLAND	41	SYSTEM	74	LIVELY
9	CRATER	42	INSIDE	75	MIDDLE
10	DENNIS	43	CINEMA	76	FLUFFY
11	FATMAN	44	KEYPAD	77	SOCCER
12	SUMMER	45	SISTER	78	QUARTZ
13	CLOUDS	46	CAMERA	79	VALLEY
14	KEBABS	47	SPIDER	80	HELMET
15	LIZARD	48	ORCHID	81	JAGUAR
16	SILVER	49	SATURN	82	SUNDAY
17	BRIDGE	50	AMAZON	83	PUBLIC
18	RECORD	51	PEOPLE	84	LEADER
19	MOTHER	52	AROUND	85	MARKET
20	SUNHAT	53	HAMLET	86	TWENTY
21	NICKEL	54	FARMER	87	JAMJAR
22	LITTLE	55	BEAGLE	88	NATURE
23	TREATY	56	CASTLE	89	FURROW
24	MISTER	57	TONGUE	90	BUBBLE
25	SHARKS	58	LUXURY	91	SEESAW
26	PLURAL	59	SECOND	92	PEANUT
27	RUNNER	60	ACCEPT	93	FRENCH
28	STRIPE	61	TYPING	94	SPRITE
29	GUITAR	62	UNITED	95	CATTLE
30	COYOTE	63	CANDLE	96	FROZEN
31	LONDON	64	JUGGLE	97	IGNITE
32	FOREST	65	CHANCE	98	PUMICE
33	APOLLO	66	PLAYER	99	BOTTOM
34	BORDER	67	MEDUSA		

GAME GEAR

Codes en vrac :

CRUMBS	DESIGN	DODGER	GOALIE
JUMPED	DRIVER	PENCIL	BALET
JIGSAW	KNIGHT	JUNGLE	BADGER
WARSAW	WARPED	RABBIT	NUMBER
BANANA	KRYTON	TENNIS	ASYLUM
CAMERA	DRENCH	RADISH	WALLOP

MAD DOG MC CREE

Plus rapide que son ombre...

- À la mine, tirer sur les cibles dans l'ordre suivant : signe, lanterne, fourche, casserole. La mine ne vous explosera pas au nez.
- Pour détruire la cheminée de la maisonnette, il faut tirer sur la partie la plus brillante, au pied de la cheminée, et le tour est joué.
- Le duel de fin de jeu contre Mad Dog Mc Cree : dès que vous avez chargé votre arme, il faut le viser à la tête, sans attendre qu'il dégaine. N'hésitez pas à vider votre chargeur dans sa gueule !

MEGACD

MARBLE MADNESS

GAME GEAR

Choix du tableau + temps illimité :
Entrez dans le menu Options et placez "Test FX" sur C, "Test Tune" sur 6, "Difficulty" sur 0 et "Control" sur Normal. Faites **START** pour avoir accès au menu du "Select Round".

MEGADRIVE — MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
Allez dans le menu des options et mettez "2" pour les "FX". Ainsi que "5" pour la musique. Un nouvel écran apparaîtra, vous permettant de choisir votre niveau de départ.

MASTER OF DARKNESS

Choix du niveau :
Pour avoir le "Select Round", quand le logo "SEGA" apparaît, faites **HAUT + 1 + 2** en même temps. Gardez les touches enfoncées. Quand le titre du jeu apparaît, appuyez sur **START** toujours en gardant les autres touches enfoncées.

MASTER SYSTEM

MAXIMUM CARNAGE

Pièces secrètes :

- Pour trouver la salle secrète au niveau de l'Escalade ("Climb"), sautez par-dessus la fenêtre qui est à droite de l'écran, se laisser tomber dans le vide en ayant le pied pointé vers la gauche.
- Pour celle qui est cachée dans les Rues de San Francisco ("Streets of San F."), il faut que Venom (et non Spidey) donne un coup de poing tournoyant quand il est face à la machine ATM.
- Pour celle du labo des FF ("Fantastic 4 Lab"), il faut là aussi incarner Venom et se diriger vers le fond de l'écran, observez le mur pour découvrir un carré, puis sautez dans sa direction avec le pied pointant à gauche.
- Au niveau du Poste de Police ("Police Station"), sautez dans la cellule 27.
- Sur les toits de Manhattan ("Manhattan Rooftops"), faire un flip arrière dans la lucarne.
- Au niveau du Q.G. des méchants pas beaux ("Ruined Boys Home"), laissez Carnage vous assommer devant la porte en faisant son attaque aérienne.

MEGADRIVE

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Codes :

Chicago contre Minnesota - 1er match	AADE EBB2 AJAA
Chicago contre Minnesota - 2e match	ATBE EKA6 JJAA
Chicago contre Detroit - 1er match	ATBE GBB6 JJAA
Chicago contre Detroit - 2e match	AKBE EKC6 JJAA
Chicago contre Calgary - 1er match	AJBE EKA6 JJEA
Chicago contre Calgary - 2e match	A2BE HKC2 JJAA
Chicago contre Montréal - Finale	A2DE QBD2 JJAA

MEGADRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Codes :

Niveau 2 :	HAUHTIHG	Niveau 8 :	TRAFFIC
Niveau 3 :	BSTOK	Niveau 9 :	ELF
Niveau 4 :	GUHGETHK	Niveau 10 :	KRUSTY
Niveau 5 :	ECTOPL5M	Niveau 11 :	BARREL
Niveau 6 :	JAWS	Niveau 12 :	CRABTREE
Niveau 7 :	GARAGE	Niveau 13 :	WINDUP

MEGADRIVE

MAZE HUNTER 3-D

Choix du niveau :
Pendant la page de présentation, faites **HAUT - GAUCHE** et appuyez sur **1 + 2** en même temps. Vous obtiendrez alors le Select Round.

"Continue" :
Dès que Game Over apparaît à l'écran, pour recommencer au tableau précédent, appuyez sur les boutons **1 + 2 + HAUT + GAUCHE** simultanément.

MASTER SYSTEM

McDONALD'S TREASURE LAND

Choix du niveau :
Lorsque la page de titre apparaît, appuyez sur **GAUCHE - DROITE - A - B - C**. Si tout se passe bien, vous entendrez une petite musique et il vous suffira d'appuyer sur **START**. Une nouvelle page de sélection fera son apparition, vous permettant de choisir votre niveau de départ.

MEGADRIVE

MASTER OF THE MONSTERS

Version anglaise :
Alors là, les mecs, si après cette bidouille, vous venez vous plaindre que les jeux de rôle vous sont interdits, c'est que vous êtes vraiment exigeants. Pour pouvoir jouer avec un écran plein d'anglais sans un seul caractère jap', au titre, appuyez sur **A - B - C** - diagonale **HAUT/DROITE**, puis sans avoir relâché tous ces boutons, appuyez sur **START**. La chère langue anglaise apparaîtra alors à l'écran.

MEGADRIVE

MARKY MARK : MAKE YOUR OWN MUSIC VIDEO

"Ton père en slip devant le Prisu..." :
Cet utilitaire de grande qualité réserve quelques surprises. Il s'agit de scènes pour le moins... étranges. Si vous désirez les admirer, lancez le soft et tenez les touches **A** et **C** simultanément enfoncées. Pressez **START** pour aller sur le mode "**U Direct**" puis pressez les touches **A, B, C** et enfin **DROITE**. Mais, surprise, on dirait bien que c'est le petit Marky qui est en train de se la couler douce en compagnie de quelques créatures de rêve !.. Dès que vous verrez cette scène, pressez **START** pour être le témoin d'une autre scène encore plus hallucinante : Marky en slip !

MEGACD

MARIO ANDRETTI RACING

Super codes :
Tapez les codes suivants dans "Resume Circuit", et vous aurez droit à une superbe voiture, avec suffisamment d'argent pour avoir tous les équipements au niveau 5 :

INDY CAR	2VPB ZLFE WKDH C5XH TDA8 (1er avec 70 points d'avance)
STOCK CAR	KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA (1er avec 500 points d'avance)
SPRINT CAR	EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA (1er avec 12 points d'avance)

MEGADRIVE

MEGA BOMBERMAN

Codes :

1-1	2200	3-1	45D2	Boss	5653
1-2	6800	3-2	8112	5-1	8114
1-3	5120	3-3	7422	5-2	2814
Boss	742D	3-4	1D52	5-3	1134
2-1	4501	Boss	3352	5-4	5654
2-2	8111	4-1	6BD3	Boss	7954
2-3	7421	4-2	0513	Final	0515
2-4	1051	4-3	9723		
Boss	3351	4-4	3353		

MEGADRIVE

MEGA SWIV

"Cheat Mode" :
Quand le Logo "Mega Swiv" apparaît à l'écran, appuyez sur **BAS - DROITE - HAUT - BAS - GAUCHE - HAUT - DROITE - BAS**, et vous accèderez au Cheat Mode.

MEGADRIVE

MEGA-LO-MANIA

Codes en utilisant Scarlet :

2e époque avec 174 hommes	WGZAKJQOKNJ
3e époque avec 237 hommes	HVYBMCUQTBH
4e époque avec 277 hommes	UUDBQKQKEQC
5e époque avec 300 hommes	KTQDSVXUFCB
6e époque avec 277 hommes	QEEBMMWZFUT
7e époque avec 307 hommes	DMOAECGULUJ
8e époque avec 335 hommes	TQMCZUNQPOC
9e époque avec 275 hommes	YYABJIQDEOM
Mega-lo-mania avec 50 hommes	LVEDGRCWHAZ

MEGADRIVE

MICKEY & DONALD : WORLD OF ILLUSION

Codes avec Mickey :

Phase 2 - Parmi les nuages :
Roi de Trèfle / Dame de Cœur/ Roi de Cœur / Roi de Carreau

Phase 3 - L'aventure sous-marine :
Roi de Cœur / Roi de Pique / Roi de Carreau / Dame de Pique

Phase 4 - La bibliothèque :
Dame de Cœur / Roi de Carreau / Roi de Pique / Roi de Trèfle

Phase 5 - La boîte magique :
Roi de Carreau / Roi de Trèfle / Roi de Cœur / Roi de Pique

Codes avec Donald :

Phase 2 - Parmi les nuages :
Roi de Pique / Roi de Cœur / Roi de Trèfle / Dame de Pique

Phase 3 - L'aventure sous-marine :
Roi de Trèfle / Roi de Cœur / Dame de Cœur / Roi de Pique

Phase 4 - La bibliothèque :
Dame de Cœur / Roi de Carreau / Roi de Cœur / Roi de Pique

Phase 5 - La boîte magique :
Roi de Pique / Roi de Cœur / Roi de Trèfle / Roi de Carreau.

MEGADRIVE

MEGA TURRICAN

Sauter les stages + Invincibilité :

- Mettez-vous en Pause pendant le jeu, puis appuyez sur **DROITE - GAUCHE - BAS - DROITE - B - START**, ce qui vous amène directement à l'écran de fin de niveau.
- Mettez-vous en Pause pendant le jeu, puis appuyez sur **A - A - A - B - B - B - A - A - A - START** pour enlever la Pause. Et voici l'invulnérabilité !

MEGADRIVE

MR NUTZ

Codes :

Adventure Parks	MAGICS
The Living Room	GOLDEN
Volcano Underpass	WINDOWS
Mean Streets	CASPER
Ice Cream	PIZZAS

MEGADRIVE

MERCS

Énergie :

Dans le mode "Original", quand vous possédez plusieurs "Mercs" qui ont leur jauge de vie quasiment vide, et que votre "Merc" trouve une trousse à pharmacie, n'attendez pas que la jauge arrête de se remplir. Mettez la Pause, choisissez rapidement un autre "Merc" et sa jauge de vie montera aussi. Effectuez cette opération pour tous vos "Mercs" un peu fatigués... Cette astuce est dure à réaliser avec les poulets, les gigots, etc., mais elle est beaucoup plus simple avec les boîtes à pharmacie de couleur jaune.

SOLUCE :

Mission 1 :
Pour tuer le Boss, essayez de tirer sur lui avec la mitraillette en diagonale.

Mission 2 :
Pour détruire les chars, essayez de vous placer assez loin et de vous mettre à environ un centimètre sur la gauche ou sur la droite de son canon. Pour tuer le Boss, restez en bas de l'écran (au milieu) et tirez le plus rapidement possible jusqu'à ce que qu'il avance vers vous. Une fois qu'il est reparti en haut de l'écran, revenez au milieu et recommencez à tirer le plus vite possible.

Mission 3 :
Au début, ne prenez pas la mitraillette. Contre le Boss, lancez-lui toutes vos super bombes, mais attendez qu'il tire sur vous et que ses balles vous touchent presque, pour en utiliser une, et ainsi de suite. Si vous n'en possédez plus, n'arrêtez pas d'aller de droite à gauche et de tirer en diagonale.

Mission 4 :
Contre le Boss, prenez le lance-flammes, puis tirez sur lui le plus rapidement possible quand il vous lance des boules d'acides, et tirez des super bombes pour l'achever.

Mission 5 :
Contre le Boss, essayez d'abord de tirer en diagonale le plus vite possible, puis une fois que vous arrivez tout en haut du train, essayez de n'utiliser vos bombes que lorsqu'il vous lance des roquettes, puis finissez-le avec vos cartouches.

Mission 6 :
Pour passer les premiers lasers quand vous êtes dans l'engin qui avance tout seul, n'arrêtez pas de tirer sur lui, pareil pour les espèces de grues. Quand le chariot s'arrête, n'avancez pas trop, pour ne pas faire avancer l'écran. Puis allez très vite à droite, vous serez comblé en récupérant quelques cadeaux. Pour passer les trois lasers suivants, n'essayez pas d'y aller tout seul, vous perdriez trois crédits. Attendez seulement qu'un soldat adverse vous touche et vous fasse clignoter, passez le premier, puis attendez qu'il vous touche de nouveau puis passez le second. Faites la même chose pour passer le troisième et dernier laser. Contre le Boss, balancez-lui toutes vos super bombes et vos munitions dès le début le plus rapidement possible. Puis n'arrêtez pas de bouger en évitant ses roquettes.

Mission 7 :
Le dernier Boss est assez dur à détruire. Essayez d'avoir le lance-grenades, puis essayez de vous mettre près du deuxième canon et tirez. Pour que les canons ne vous touchent pas, allez tout le temps de gauche à droite en tirant.

MEGADRIVE

MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION

MEGADRIVE

"Continues" :
En faisant **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - C - A - B - C - A** à l'écran Continue, vous aurez alors d'autres "Continues".

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Soluce :

La forêt enchantée :
- Dans la forêt enchantée, descendez la premiére échelle, prenez le baril puis servez- vous en comme escalier. Ensuite, passez les deux premières pierres (en ayant pris soin de vider les coffres auparavant), vous accèderez plus rapidement à l'arbre en chef.
- En prenant la premiére échelle vers le bas, vous vous retrouverez dans une grotte. Au fond de cette grotte se trouvent trois puits. Pour éviter de la re-traverser entierement, détruisez les rochers du puits de droite, vous vous retrouverez dans une autre grotte. Il suffit de descendre à l'échelle pour continuer.
- Pour détruire l'arbre de fin de niveau, courez vers lui lorsqu'il tourbillonne et sautez-lui dessus juste avant qu'il envoie ses feuilles. Répétez cela plusieurs fois et c'est gagné.

Le royaume des jouets :
- Au début, au lieu de se servir tout de suite de la fumée pour monter, prenez l'échelle. Tout en haut vous attend une étoile. Ensuite, redescendez au train, placez votre tonneau entre le rebord et la locomotive, montez dessus et sautez sur l'un des nuages.
- Un passage secret se trouve dans ce royaume, une descente à droite et deux étages à gauche. Allez au deuxieme étage. Arrivé au mur et après avoir pris le trésor, faites un saut en avant. Traversez le couloir, prenez la clef et sautez dans le trou. Vous voilà au monstre de fin de niveau.
- Pour tuer le pantin lorsque celui-ci est sorti de sa boîte, montez dessus. Attendez que le pantin s'approche pour lui sauter sur la tête. Vous éviterez ainsi bien des balles.

L'usine de dessert :
- Servez-vous de la deuxième galette comme d'un ascenseur. À l'étage en dessous, se trouvent des oreilles de souris. Dans l'une des salles, se trouvent quatre coffres. Entre ces deux groupes de coffres et en hauteur, se trouvent des oreilles de souris.
- Pour tuer la tablette de chocolat, récuperez le premier carre de chocolat qui tombe d'en haut en évitant les autres. Précipitez-vous du côté oppose à la tablette et attendez qu'elle se soit entiérement reconstituée. Jetez-lui alors le carré à la figure.

La bibliothèque :
- Juste avant d'arriver au piano, vous devrez passer un passage étroit. Avant ce passage, se trouve un creux dans le sol. Sautez dedans, le fond peut être détruit ; vous trouverez une salle secrète.
- Avant d'arriver au monstre de fin de niveau, vous devez descendre une échelle qui fait tout l'écran. En haut de cette échelle, laissez-vous tomber en allant vers la gauche. Vous trouverez un passage secret.
- Pour tuer le livre, rebondissez sur les lettres de l'alphabet pour lui retomber sur la tête.

La tour de l'horloge :
- Dans l'horlogene, juste avant d'affronter le monstre, il y a un coffre. Mettez-vous dessus sans le casser. Sautez sur la gauche, il s'agit d'un passage secret.
- Pour tuer l'horloge, sautez sur le cadran lorsque celui-ci descend. Vous saurez que le cadran descendra car, juste avant, il s'arrêtera.

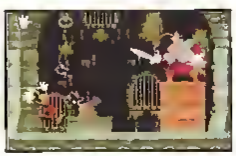
Le Château :
- Dans la premiére partie du château, faites attention aux faux coffres. Un coffre caché se trouve juste avant deux poids, l'un à côté de l'autre, entre le faux coffre et l'échelle en hauteur.
- Dans la deuxieme partie du château se trouve un passage que Mickey ne peut emprunter car il est trop étroit. Lors de ce passage, baissez Mickey, l'écran le poussera - ainsi, il pourra passer.
- Dans la troisième partie du château, après avoir monté une échelle et après avoir traversé un bain d'acide, se trouvent deux trésors. Juste au-dessus, il y en a un autre mais qui est invisible. À ce niveau, quatre échelles vont vers le bas, trois ne mènent nulle part. C'est la deuxieme en partant de la gauche qu'il faut prendre. Après avoir descendu cette échelle, conservez bien la lampe. C'est elle qui permettra de monter à l'échelle tout au bout. En haut de cette échelle se trouve un trésor caché.
Deux carreaux après l'échelle vers la gauche, sautez en l'air pour le faire apparaître. Ensuite, trois portes se présentent. Prenez celle du milieu. Détruisez les carrés et traversez la pièce.
- Pour détruire le dragon : il tire dans trois directions (gauche, centre et droite à partir de lui-même). Prenez le tonneau, assurez vous que le dragon tire sous lui (centre), montez sur la passerelle et jetez-lui le tonneau dans la figure.
- Pour tuer la sorcière, jetez-lui la lampe à la figure en évitant ses projectiles. Un truc : prenez la lampe et allez tout a gauche, vous serez moins touché par le projectile, et lorsque la sorcière sera tout près de vous, jetez-lui la lampe normalement dans la figure. Elle retombera à vos pieds grâce à la colonne.

MICKEY MANIA

MEGADRIVE

Choix du niveau :
Allez dans le Menu des Options et sélectionnez "Sound Test". Choisissez "Continue" pour la "Music", "Appear" pour le "Sound FX" et "Take That" pour le Speech. Placez-vous sur "Exit" et maintenez **GAUCHE** enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenant, commencez normalement une partie et vous aurez accès au choix du niveau.

MEGA-CD



Choix du niveau :
Allez dans le Menu des Options et sélectionnez "Sound Test". Choisissez "Continue" pour la "Music", "Appear" pour le "Sound FX" et "Think" pour le Speech. Placez-vous sur "Exit" et maintenez **GAUCHE** enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenant, commencez normalement une partie et vous aurez accès au choix du niveau.

Niveaux cachés :
- Allez au stage de l'ascenseur ("Up the Lift" dans le "Select Stage"), montez tout en haut et ressortez de l'ascenseur. Attendez quelques secondes et retournez dans l'ascenseur, qui vous emmènera tout en haut de la tour. Poursuivez à droite et vous recolterez divers bonus
- Au début du stage du "Beanstalk 3", sautez de papillon en papillon jusqu'a atteindre une plate-forme. Actionnez l'interrupteur et revenez en arriere. Un "?" est apparu au-dessus des étoiles, permettant d'accéder à un stage Bonus appelé "The Band Concert 1935".

SOLUCE :

Niveau 1 : Steamboat Willie 1928

Premier tableau :

A) Afin de ne pas se faire toucher par les notes que crache la chèvre, il faut sauter sur la bouteille de champagne. Le bouchon obstruera la gueule de la chèvre et vous permettra de continuer tranquillement votre route

B) Sur le bateau, après avoir effrayé le Mickey en noir et blanc, faites sonner la cloche du bateau. Vous sauterez sur le chat, puis dans le trou effectué par celui-ci et vous récupererez deux étoiles

C) Lorsque vous arrivez à la grue, passez de l'autre côté puis revenez sur le côté gauche en vous aidant des caisses qui arrivent, vous y trouverez les oreilles de Mickey

Deuxième tableau :

A) Montez sur la grande maison à l'aide du ressort, sautez de fenêtre en fenêtre puis sur la pancarte en bois pour atteindre les fenêtres supérieures où vous sonnerez les cloches afin d'abaisser le pont-levis

B) En redescendant de la maison, ressautez sur le ressort et posez-vous sur la petite maison. Puis sautez sur la gauche, cela vous permettra de récupérer une ou deux étoiles

C) Après avoir vaincu Pat Hibulaire, sautez sur le perroquet en haut des caisses et atterrissez sur le rebord de la fenêtre supérieure. Puis sautez de fenêtre en fenêtre sans vous faire toucher par les caisses qui tomoent. Vous trouverez, à l'extrémité de la maison, des oreilles de Mickey.

D/Pour terminer ce niveau, vous devez détruire tous les engrenages en sautant dessus ou en leur tirant dessus à l'aide du ressort

Niveau 2 : The Mad Doctor 1933

Premier tableau :

Pour eviter les os des squelettes, il faut leur tirer dessus tout en avançant

Troisième tableau :

Lorsque vous êtes sur le lit à roulettes, vous avez les oreilles de Mickey au-dessus des trois premieres scies circulaires. Attention, car elles sont difficiles à avoir du premier coup.

Cinquième tableau :

Vous pouvez tuer les squelettes de l'autre côté de la soupe bouillonnante en restant sur le côté droit. Attention, car les crânes rebondissent au fond de la soupe

Sixième tableau :

Quand vous arriverez en haut avec l'ascenseur, allez jusque devant la porte, puis entrez de nouveau dans l'ascenseur. Celui-ci vous emmènera à l'etage supérieur ou se trouvent cinq étoiles et des oreilles de Mickey

Nuitième tableau :

Afin de tuer le Mad Doctor, il faut lui sauter dessus tout en évitant ses bombes puis partir rapidement. Répétez l'operation jusqu'à la défaite de celui-ci. Pourtant, ne vous inquiétez pas, vous avez cinq étoiles dans le tableau au cas où vous commettriez de petites erreurs.

Niveau 3 : Moose Hunter 1937

Deuxième tableau :

Afin de ne pas se faire rattraper par l'élan, il faut manger un maximum de pommes

Niveau 4 : The Lonesome Ghosts 1937

Premier tableau :

Passez par-dessus les deux premiers trous, puis sautez dans le troisième et restez collé à la paroi gauche ou droite. Vous y trouverez des oreilles de Mickey. Rétablissez-vous rapidement pour atterrir sur le radeau et retrouver Pluto.

Deuxième tableau :

A) Après le quatrième escalier, sautez depuis la seconde plate-forme pour attraper une étoile et les oreilles de Mickey

B) Tout en haut, lorsque vous rencontrez les trois fantômes sur le pont qui se détruit, passez les puis laissez-vous tomber, collé à la paroi. Vous trouverez une plate-forme encastree dans le mur avec sept étoiles et des oreilles de Mickey

Quatrième tableau :

A) Poussez le guéridon, il vous permettra d'éviter les fantômes. Montez sur la table, sautez per-dessus celui qui se trouve devant vous et continuez votre route

B) Vous pouvez facilement récupérer une étoile, au bout du tableau près de l'autre Mickey, avant de sortir

Niveau 5 : Mickey And The Beanstalk 1947

Premier tableau :

A) Poussez la pomme qui vous aidera à continuer votre route

B) Poussez le pot de fleurs sous le filet d'eau, une fleur poussera. Ramenez-le a proximite du champignon. Montez sur la fleur et, aprés avoir tué le papillon en face de vous, montez sur le champignon qui vous permettra d'accéder aux feuilles pour continuer

Deuxième tableau :

A) Allez jusqu'au bout, tout en évitant les bébés araignées, pour appuyer sur le bouton, puis revenez et sautez dans le trou qui s'est ouvert

B) Lorsque vous arrivez en bas et que vous avez pris l'étoile, ne touchez pas à la grosse araignée mais dirigez-vous vers la coccinelle qui, lorsque vous lui aurez sauté sur le dos, vous transportera jusqu'à la fin du tableau.

Troisième tableau :

A) Ne détruisez pas les papillons systématiquement car ils peuvent vous être d'une grande utilité pour accéder à la plate-forme qui se trouve au début du tableau. Il y a là des étoiles, des oreilles de Mickey et un niveau Bonus pour récupérer un crédit supplémentaire. Le niveau Bonus est symbolisé par un point d'interrogation que vous aurez fait apparaître en actionnant le levier un peu plus loin dans le tableau

B) Sautez sur les graines de haricot pour les faire pousser

C) Montez sur la grosse colonne pour récupérer des munitions et des étoiles, ce qui vous permettra de terminer le tableau

Quatrième tableau :

Poussez le bol de gelée qui vous permettra, en rebondissant sur la gelée, d'atteindre le pot pour continuer votre route

Niveau 6 : The Prince And The Paupas 1990

Premier tableau :

A) Poussez le coffre au début, puis sautez sur les lustres à bougies qui, lorsque vous les aurez fait suffisamment balancer, vous permettront de continuer votre route

B) N'oubliez pas d'actionner l'interrupteur avant d'entrer dans la grande salle, vous risquez sinon de vous retrouver dans le noir.

Deuxième tableau :

A) Poussez la carafe qui, apres avoir tué vos ennemis, vous permettra de monter sur l'étagère

B) Lorsque vous serez sur la premiere étagère, vous sauterez sur celle qui est devant vous. Depuis celle-ci, vous pourrez pousser la petite passerelle en bois vers votre gauche. Elle vous permettra, après avoir rebrousse chemin et actionné l'interrupteur, de récupérer des munitions et deux étoiles.

Troisième tableau :

A) Dans ce tableau, il faut être rapide. Dès le départ, vous devrez sauter sur la pompe qui gonflera le petit canard, ce dernier vous servira de bouée pour ne pas vous noyer.

B) Sautez sur les pierres pour passer au-dessus de la lave, mais attention, elles s'enfoncent quelques secondes après les avoir touchées

C) Au troisième puits de lave, vous pouvez tirer directement de l'autre côté, même si vous ne voyez pas vos ennemis. Cela vous permettra de passer de l'autre côté sans risque

D) Lorsque vous arriverez au bout, il y a un mur. Devant, vous trouverez une pierre que vous devrez pousser jusqu'à ce qu'une petite étagere apparaisse. Elle vous permettra d'acceder aux suivantes et d'utiliser le petit ascenseur pour aller delivrer le Mickey prisonnier. En aucun cas, vous ne devez toucher les piques, au risque de mourir.

Quatrième tableau :

Cette fois, vous devez remonter la tour. Attention, ce ne sont plus des tonneaux mais des boules de piques qui descendent.

Cinquième tableau :

Au départ, montez rapidement, quitte à ne pas tuer tous vos ennemis, car le feu monte, lui aussi, très rapidement

Dernier tableau :

A) Évitez les epees de Pat Hibulaire tout en poussant les petits chariots piquants au centre, afin que Pat Hibulaire tombe dessus lorsqu'il saute.

B) Dans un deuxième temps, il vous faudra utiliser les épées que lance Pat Hibulaire comme tremplin pour atteindre les leviers qui lâchent les grosses boules d'acier contre votre ennemi. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour pouvoir vaincre Pat Hibulaire et redevenir le maître du château.

MEGADRIVE MEGA-CD

MICKEY MOUSE : LAND OF ILLUSION

Voici comment récupérer toutes lee étoilee :

- Dans la forêt, allez dans la deuxième porte du grand arbre et utilisez la corde pour grimper sur le mur de droite. L'étoile est au sommet.
- Après avoir terminé le Blacksmith's Castle, entrez de nouveau dans le lac et allez au long passage sous l'eau. Nagez jusqu'au deuxième passage avec de l'air au-dessus du coffre et vous trouverez la deuxième étoile.
- Dans les ruines des châteaux, vous verrez un mur et une échelle qui va vers le bas. Utilisez la corde et grimpez.
- Au deuxième niveau, dans les Tiny Caverns, grimpez le long du mur à gauche de la sortie avec la corde et vous trouverez l'étoile en haut à droite.
- Dans le champ de fleurs, lorsque vous arrivez près du bouquet de roses avec les épines, sautez au-dessus des deux roses. Lorsque vous êtes sur la plus grande, un papillon apparaîtra sur la droite. Transformez-vous en petit Mickey et attaquez-le en rebondissant dessus. Continuez de rebondir dessus jusqu'à ce qu'il vous amene sur la plus haute des fleurs sur la gauche, et vous trouverez l'étoile.
- Dans la fabrique de jouets, passez la première porte après le grand clavier et traversez la salle de droite. L'étoile se trouve au bout.
- Dans les ruines du palais, après avoir passé les deux rochers qui explosent derrière vous, frappez-les. Grimpez à la première échelle et sur le mur de droite de cette salle. L'etoile se trouve en haut.
- Au Craggy Cliff, grimpez sur le premier rebord et sautez vers la gauche en attaquant la tête d'oiseau. Ainsi, vous arriverez sur la petite plate-forme qui se trouve dans le ciel. L'étoile est un peu plus haut.
- Lorsque vous êtes dans la pyramide du désert, prenez la clef en or et ouvrez la barrière qui bloque la porte du Boss. Retournez en arrière et reprenez la clef qui se trouve à la même place qu'avant, puis amenez-la à la gauche de la porte. Sautez sur le rocher et allez à travers le mur pour découvrir une salle secrète où se trouve l'étoile. Pour sortir, il suffira d'utiliser la corde.
- Dans le château de la princesse, parcourez le niveau jusqu'à ce que vous arriviez devant deux portes. Passez la première sur la droite et vous trouverez l'étoile à la fin.
- Dans le château de sable, dans le niveau de l'eau, jouez jusqu'à ce que vous arriviez sur des plates-formes de sable. Utilisez la corde pour grimper sur le mur de gauche et allez tout en haut des plates-formes pour récupérer l'étoile.
- Sur l'île, allez tout en haut de Beanstalk et passez la porte. Laissez-vous tomber juste après le nuage et immédiatement, allez vers la droite pour tomber sur le petit nuage avec l'étoile. Pour

- Dans le château du fantôme, lorsque vous avez le choix entre trois portes, prenez la première sur la droite et la dernière étoile vous attendra à la fin.
- Au niveau des jouets, après avoir tué le Boss, le jeu vous ramène à l'entrée du monde des jouets. Rapidement, entrez de nouveau dans le niveau et refaites-le entièrement mais surtout, ne prenez pas les gemmes vertes que vous rencontrerez. Lorsque vous arriverez à la grande échelle qui vous amène jusqu'au Boss, vous retournerez à l'entree du niveau. Entrez à nouveau et encore une fois, évitez les gemmes vertes et vous gagnerez des vies supplémentaires. Quand vous en aurez assez, vous pourrez ramasser les gemmes vertes et vous finirez ce niveau avec toutes les vies que vous aurez ramassées.

Une Vie dans le 1er Monde :

Pour gagner une vie dans le premier monde (la forêt), il faut avoir la potion permettant de devenir tout petit (3eme niveau) et revenir au 1er tableau. Il faut ensuite aller à l'extrême droite (là où il y a un coffre) et continuer sous la terre. Comme par enchantement, on arrive dans une cave secrète où il y a un coffre dans lequel se trouve une vie.

GAME GEAR

MICRO MACHINES

MEGADRIVE

Super codes :

Pour jouer sur une partie plus complexe : pressez **PAUSE** puis **GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - HAUT - BAS - START - BAS**

Enfin, pour encore plus dur : pressez **GAUCHE - BAS - HAUT - BAS - DROITE - BAS - A - BAS**

Pour aller encore plus vite : **HAUT - BAS - A - B - GAUCHE - DROITE - C - START**

Plus de puissance : **A - HAUT - B - BAS - C - GAUCHE - START - DROITE.**

Pour avoir des vies infinies : **B - BAS - C - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE.**

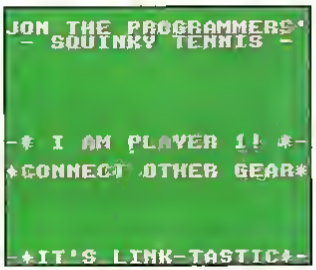
Pour avoir une meilleure tenue de route : **A - HAUT - B - BAS - C - GAUCHE - START - DROITE**

Pour avoir du "Crash Power" supplémentaire : **C - HAUT - GAUCHE - DROITE - A - B - A - C**

GAME GEAR

Jeu Secret :

Pour jouer au Tennis, maintenir **START** enfoncé avant d'allumer la console, puis allumer. Le problème est qu'il faut 2 Game Gear pour y jouer (avec le cordon Game Link), car il s'agit là uniquement d'une version pour 2 joueurs.



MASTER SYSTEM

Super codes :

- Turbo : gagnez la course de qualif', mais passez la ligne d'arrivée en arrière.
- Pour une meilleure tenue de route : appuyez sur **HAUT + 1 + 2** en même temps, quand vous passez sur une flaque de lait.
- Ralentir les autres voitures : tombez en arrière du coin haut-droite de la toute première table de p'tit déj'.
- Glissade : allez au centre de la première table de p'tit déj' et arrêtez-vous sur une goutte de sirop tout en appuyant sur **1 + 2**.
- Contacts explosifs : allez dans le coin haut-gauche de la toute première table de p'tit déj' et appuyez sur **1 + 2** (en même temps).
- Autotamponneuses : au premier niveau du bureau, dès que la course commence, dirigez-vous sur le crayon.
- Vies infinies : tombez du coin bas-droite de la première table de p'tit déj'.
- Gagner toutes les courses : dès le début de la course sur la table du p'tit déj', terminez un tour en sens inverse.
- Choix de la course : pendant la séquence d'intro, faites **HAUT - 2 - BAS - 2 - 2 - GAUCHE - 2 - 2 - 2**.
- Course plus dure : pendant la séquence d'intro, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - 2 - HAUT**.
- Mode "Rock" : pendant la séquence d'intro, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - 2 - HAUT - HAUT-2 - HAUT**.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Codes :
Pour pouvoir jouer le "Mutant League Bowl" avec l'équipe de votre choix, tapez l'un des codes suivants :

Darkstar Dragons	Psycho Slashers	Terminator Trolz
FMK3XYSL1Q	**GMK111111D**	**MLK111111J**
Deathskin Razors	Rad Rockers	Turbo Techies
1CK111111H	**5CK111111M**	**NMK111111Q**
Icebay Bashers	Road Warriors	Vile Vulgars
2CK111111D	**BDK111111J**	**6CK111111L**
Killer Konvicts	Screaming Evils	War Slammers
HGK111111J	**KLK111111L**	**DCK111112**
Midway Monsters	Sixty Whiners	
3CK111111F	**CBK111111J**	
Misfit Demons	Slaycity Slayers	
JH111111G	**LJK111111M**	

MEGADRIVE

MIDNIGHT RESISTANCE

Seuter lee niveaux :
À la page de présentation, appuyez sur **A + B + C + START** en même temps ; vous arriverez directement au deuxième niveau. Ensuite, renouvelez l'opération et vous irez au troisième niveau, etc., jusqu'au dernier niveau.

MEGADRIVE

MIGHTY MAX

Codee en mode 1 joueur :

– avec Max :

Inca level	**DBCLGJLHTM**
Water level	**DBCHCFDBFW**
Jungle level	**DBCDCMMNKM**

– avec Félix :

Inca level	**GBBKKKMHV2**
Water level	**GBCGGJMD31**
Jungle level	**GBCBBKHB7T**

MEGADRIVE

Codes en mode 2 joueurs :

Inca level	**YBBHGMBBDCFDCHC5**
Water level	**MBBLDJHBBLBFDCFFX**
Jungle level	**MBCHLJFBCDC9H9HK***

MY HERO

Vies :
- Pour avoir deux vies chaque fois que vous passez un tableau, quand vous êtes au chef, n'utilisez que le coup de pied
- Pour gagner des vies, sautez derrière un lanceur de couteaux et donnez-lui un coup de poing dans le dos
- À plusieurs endroits, quatre petits chiens vous attaquent. Frappez les trois premiers à l'aide du coup de pied bas, sautez par-dessus le quatrième sans le toucher et, pour obtenir une vie supplémentaire, tapez-le par derrière
- Lorsqu'une bouteille arrive à votre portée, frappez du poing ou du pied, cela vous permettra de balayer vos adversaires

MASTER SYSTEM

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Codee en mode amateur / 1 joueur :

En 125 cc :

Course 1	**JCAAAAAAA]A**
Course 2	**aVwwhEKAgoA**
Course 3	**DygBjGNAEJB**
Course 4	**iRACEJWAkpB**
Course 5	**BdBDGMbAYKC**
Course 6	**N6xD]OhAMrC**
Course 7	**OPiEpTpAØLD**
Course 8	**mWcØpVuAUsD**
Course 9	**[qaFMZ2A8ME**
Course 10	**WyyFtb8AgtE**
Course 11	**aCzGveCB]OF**
Course 12	**OW72vfGBsuF**

En 250 cc :

Course 1	**EDAAAAAAA]G**
Course 2	**VWwwhEKAgoG**
Course 3	**XuYBDGTA]JH**
Course 4	**NAZC[KWA4pH**
Course 5	**OiBTGOcAgK]**
Course 6	**3yhDoR[AMr]**
Course 7	**eRJkpVsAØLJ**
Course 8	**seCFLYwAksJ**
Course 9	**G2qFMZza]NK**
Course 10	**TTrmtb8A4tK**
Course 11	**6d7WucFBYOL**
Course 12	**LnrXPf]BBuL**

En Super Bike :

Course 1	**GDAAAAAAA]M**
Course 2	**5WwwBEJAooM**
Course 3	**JuYhD]QA]JN**
Course 4	**nPh5[KWAØpN**
Course 5	**2mRjmOcAYKO**
Course 6	**ky5T]RjAArO**
Course 7	**]AyØpTsAoLP**
Course 8	**?Oa1KXyAQsp**
Course 9	**Aqy1La3A4MO**
Course 10	**C#y2Te#ActQ**
Course 11	**yWLnugHBBNR**
Course 12	**pmzXwkNBkuR**

32X

MICROCOSM

Codes :

Veine céphalique : Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés
Poumon gauche : Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles
Fémur : Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux
Valvule : Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés
Cerveau : Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec 4 petits ronds - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

MEGACD

MORTAL KOMBAT II

Test Mode :
Pour acceder à un menu rempli de surprises, telles que choix du "Kombattant", fatalites automatiques, tuer l'adversaire en un coup, énergie infinie, etc., il suffit d'entrer dans le menu des Options et de se positionner sur "Done!", puis d'appuyer sur **GAUCHE - BAS - DROITE - DROITE - BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - DROITE** Le Menu "Test Mode" apparaît alors.

32X

MORTAL KOMBAT

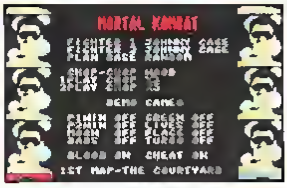
MEGADRIVE

"Cheat Mode" :
Pour accéder au "Cheat Mode", il suffit de faire **BAS - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE - BAS** Cette manipulation est a faire sur l'écran "Game Start" Voici le mode d'emploi du menu du "Cheat Mode" :
FIGHTER 1 : sélection du joueur 1 pour le mode Démo.
FIGHTER 2 : sélection du joueur 2 pour le mode Démo.
PLAN BASE : pour choisir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis.
CHOP CHOP : pour choisir la matière à détruire dans le "Bonus Stage" pour le mode Démo.
DEMO : appuyez sur le bouton A pour lancer la démo choisie.
- Game 0 : voir l'histoire du personnage choisi en FIGHTER 1.
- BIO 1 : voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en FIGHTER 1.
- BIO 2 : voir l'un des écrans de fin avec le personnage choisi en FIGHTER 1.
- BATTLE PLAN : voir l'ordre dans lequel on va rencontrer les ennemis définis par PLAN BASE.
- MEDAL : sans véritable intérêt
- CHOP CHOP : pour jouer au "Bonus Stage" avec les personnages choisis en FIGHTER 1 et FIGHTER 2, ainsi que la matière définie en CHOP CHOP.
FLAG 0 : pour mettre le deuxième joueur en mode DANGER. Un coup, et il meurt.
FLAG 1 : pour mettre le premier joueur en mode DANGER. Un coup, et il meurt.
FLAG 4 : pour que Reptile apparaisse à chaque début de combat, afin de vous donner des indices sur la façon de le trouver.
FLAG 7 : pour combattre toujours aux "Palace Gates". Vous remarquerez un Pacman et un fantôme gravés au-dessus de la porte de droite.
BLOOD : pour mettre le jeu en mode sanglant.
CHEAT : pour activer les crédits infinis.
1ST MAP : pour choisir le premier lieu de combat.
Sur l'écran de sélection des combattants, le signe du dragon est un passage secret vers Shang Tsung. Allez sur Kano et appuyez sur Droite, puis rapidement appuyez sur B tout en bougeant de Kano vers Sub Zero. Après un moment, l'écran changera et vous arriverez directement à Shang Tsung.

Fatalitée :

Liu Kang	**BAS, ARRIERE, HAUT, AVANT et BAS** (360°)
Johnny Cage	**3 fois AVANT et A**
Kano	**2 fois ARRIERE et A**
Rayden	**AVANT, 3 fois ARRIERE et A**
Sub-Zero	**AVANT, BAS, AVANT et A**
Sonya Blade	**2 fois AVANT, 2 fois ARRIERE et START** (block)
Scorpion	**START** (block) **et 2 fois HAUT**

MEGACD



"Cheat Mode" :
Pour accéder au choix du niveau ou autre, faire **BAS, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, A, DROITE et BAS** quand le menu Start ou Options s'affiche. Le mot "Cheat Enabled" apparaît alors.

Explication des drapeaux :
P1 Win : un coup tue le joueur 2.
P2 Win : un coup tue le joueur 1.
Moon : dans le stage du "Pit", les silhouettes se positionnent en face de la lune.
Dads : change les noms des joueurs.
Green : Reptile donne un message avant chaque match.
Lives : crédits infinis.
Flag 6 : l'ordinateur fait des Fatalités.
Turbo : super vitesse de jeu.
Vous pouvez aussi vous entraîner aux Stages Bonus.

Fatalités :
Liu Kang : **BAS, ARRIERE, HAUT, AVANT et BAS** (360°) vers l'ennemi ;
Johnny Cage : **3 fois AVANT et Coup de poing Haut** ;
Kano : **3 fois ARRIERE et Coup de poing Bas** ;
Rayden : **AVANT, 3 fois ARRIERE et Coup de poing Haut** ;
Sub-Zero : **AVANT, BAS, AVANT et Coup de poing Haut** ;
Sonya Blade : **2 fois AVANT, 2 fois ARRIERE et START** (block)
Scorpion : **START (block) et 2 fois HAUT**

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Combats sanglants :
À l'écran qui affiche les règles du Tournoi, appuyez sur **2 - 1 - 2 - RAS** puis enfin sur **HAUT** pour pouvoir enfin assister à de sanglants combats.

Fatalités :

Liu Kang	**BAS, ARRIERE, HAUT, AVANT et BAS** (360°)
Johnny Cage	**3 fois AVANT et 1**
Rayden	**AVANT, 3 fois ARRIERE et 1**
Sub-Zero	**AVANT, BAS, AVANT et 1**
Sonya Blade	**AVANT, AVANT, ARRIERE, ARRIERE, 1 et 2**
Scorpion	**Block et 1, HAUT, HAUT**

MORTAL KOMBAT II

MEGADRIVE

Test Mode :
Quand le menu apparaît sur le logo du Dragon, entrez dans le menu "Options", appuyez sur **BAS** pour vous positionner sur "DONE !" et faites la manip suivante sans appuyer sur Start : **GAUCHE - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE** Une nouvelle option apparaît, c'est le "TEST MODE" qui permet, entre autres, d'avoir de l'énergie infinie, de tuer son adversaire en 1 coup, de choisir son décor, son match, de regarder l'ordinateur faire toutes les Fatalités, Babalities et Friendship, et encore plein de trucs démentiels.

Fatalité cachée :
Pour réussir cette fatalité pour le moins bizarre, il faut déjà rentrer dans le "Test Mode" (voir plus haut), puis sélectionner "Oooh Nasty" et appuyer sur A pour valider. Choisissez "Background" numéro 6 (Armurerie), puis prenez Rayden et battez votre adversaire. À l'écran du "Finish Him", appuyez sur **ARRIERE - ARRIERE - ARRIERE - BLOCK** et vous aurez droit à cette super Fatalité nommée "FERGALITY".

MORTAL KOMBAT II

LES KOMBATTANTS KACHÉS

SMOKE

C'est un homme ninja habillé en gris, possédant tous les pouvoirs de Scorpion, et qui émet de la fumée en permanence. De plus, il est vraiment très rapide et enchaîne merveilleusement bien ses coups.

Pour le combattre, il faut faire BAS + START dés que Dan Forden apparaît en bas de l'écran, à droite. Ce dernier se montre lorsque vous donnez de nombreux uppercuts successifs à votre adversaire. Si vous jouez à deux, c'est le premier des deux qui fera cette manip' qui aura la chance de combattre contre ce guerrier venu de nulle part.

JADE

C'est une femme ninja habillée de vert, qui possède tous les coups de Kitana, mais malheureusement pour vous, elle est deux fois plus rapide. D'autre part, il faudra vous méfier de ses enchaînements.

Pour la combattre, il faut que vous battiez l'adversaire qui se situe juste avant le "?" sur le "Battle Plan", en utilisant uniquement le bouton de pied pendant un round entier.

TOUS LES COUPS SECRETS...

Légendes des manipulations :

Ar	= Arrière	**HP**	= High Punch
Av	= Avant	**LK**	= Low Kick
B	= Bas	**HK**	= High Kick
H	= Haut	**Bl**	= Block
LP	= Low Punch		

LIU KANG

Dragon	**: B, Av, Ar, Ar + Pied**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

REPTILE

Tongue	**: Ar, Ar, B + Poing**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

SUB ZERO

Super Ice	**: Av, Av, B + Pied puis Av, B, Av, Av + Poing**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

SHANG TSUNG

Soul Stealer	**: Maintenir Block, faire H, B, H, relâcher et appuyer sur Poing.**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

KITANA

Kiss	**: Maintenir Block, faire Av, Av, Av, relâcher et appuyer sur Pied.**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

JAX

Multi-Slam	**: Av, Av + Poing**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

MILEENA

Man Eater	**: Av, Ar, Av + Pied**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

SCORPION

Torch'em:	**Maintenir Block, faire H, H, relâcher et appuyer sur Poing.**
Spikes	**: Av, Ar, Av + Poing**

MASTER SYSTEM GAME GEAR

MOONWALKER

Choix du niveau :

Pour sélectionner vous-même votre tableau, enfoncez les touches **NAUT-GAUCHE** et **A** sur la seconde manette, tout cela en même temps que vous allumez la console. Puis pressez la touche **START** de cette seconde manette, tout en gardant les touches appuyées. À présent, tapez le **START** de la manette numéro un et sélectionnez un seul joueur : tout de suite après, vous allez voir s'inscrire les mots "Round 1". Tapez simplement **DROITE ou GAUCHE** pour choisir votre tableau et pressez **START** pour valider.

MEGA DRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Codes de niveaux :

Niveau 2 / The Cellars	**WINERACK**
Niveau 4 / The Sewers	**PIPELINE**
Niveau 6 / The Park	**DUCKPOND**
Niveau 8 / Toy Factory	**JACKNBOX**

GAME GEAR

MYSTIC DEFENDER

Solucе :

- Round 1 : pour détruire le Boss de fin de niveau, prenez le sortilège de la flamme. Pour le tuer facilement, montez sur les branches, tout en haut, en appuyant en même temps sur la touche B pour que votre barre de magie soit au maximum. Dès que vous êtes en haut, attendez que le Boss monte et quand il est en-dessous de vous, dirigez la flamme vers lui. Restez en haut et faites cette opération cinq fois de suite.

- Round 2 : pour tuer les Boss, prenez le sortilège sonique. Il faut toucher un Boss deux fois pour le tuer.

- Round 4 : pour tuer les deux Boss, changez de plate-forme car vous ne pouvez pas éviter leurs tirs. Prenez le sortilège psycho au maximum et tirez quatre fois dans la tête de l'un des deux Boss. Pour éviter leurs tirs, par exemple, si le Boss arrive à votre droite, mettez-vous à gauche de la plate-forme et sautez au-dessus de son tir en restant à la même place.

- Round 5 : il y a deux Boss presque identiques mais la technique est la même. Pour les tuer, prenez le sortilège de la flamme au maximum, tirez-lui dans la tête en évitant son tir. Faites attention car les deux Boss peuvent se séparer. Sautez au-dessus des araignées et continuez à lui tirer dans la tête. Il faut le toucher cinq fois. Quand le premier Boss est mort, allez à droite et montez les escaliers.

- Round 7 : pour tuer le Boss de la fin du niveau, prenez le sortilège de la flamme au maximum et touchez-le pour l'empêcher de vous tirer dessus. Dès que vous le toucherez, une partie de son corps sera hors de l'écran. Pour le toucher, il faut toujours prendre le sortilège de la flamme, mettez alors la flamme en diagonale et faites des sauts. Il faut l'empêcher de descendre. Pour éviter son tir, dès qu'une flamme se forme sur son épée, placez-vous en-dessous de lui.

Pour pouvoir battre le Boss de fin du **niveau 8**, accroupissez-vous à gauche de l'écran en prenant l'arme qui lance des boules dans tous les sens.

MEGA DRIVE

MIRACLE WARRIOR

Soluce

Le sage Kosama vous apprend qu'il est d'abord nécessaire de trouver trois compagnons avant la lutte finale. Le premier se trouve dans la ville où l'on prie Kadia, le dieu de la mer. Une fois ce renseignement obtenu, dirigez-vous vers la ville d'Orcho. Dans la forêt placée au sud de cette ville, se trouve un château. Pour que le déplacement en vaille la peine, il faut y aller avec un mininum de 300 fangs. De cette manière, vous obtiendrez la première arme légendaire, la hache Iris, qui va équiper votre personnage. Maintenant, vous pouvez vous rendre à Kadia pour emmener votre premier compagnon.

Une fois à Kadia, allez chez l'herboriste, appuyez sur "spell" puis sur "awake giant", et vous voilà en tête-à-tête avec Guy.

Ensuite, pour avoir l'arme légendaire de Guy, rendez-vous au château de la région de Teichis. Il faut toujours avoir un minimun de 300 fangs. Et vous voilà avec l'épée Turds, une arme très efficace contre les squelettes. Des que vous avez ces deux armes en votre possession, allez faire un tour à Menos. Visitez toutes les maisons, et dans l'une d'elles, on vous apprendra qu'il est possible de trouver des "Sacred Nuts" dans les forêts d'Ortygia, mais pour cela, il faut tuer des "Liphants". Dès que vous aurez fini de ramasser vos "Nuts", prenez la direction de Kadmos. Pour accéder à l'île, vous emprunterez un passage étroit. Là, vous rencontrerez un squelette (ne soyez pas trop impressionné par sa vitalité), battez-vous avec Guy et son épée Turds.

Une fois le squelette haché menu, allez au village qui se trouve un peu plus au sud, où vous aurez un bateau pour 30 000 dollars. Ceci est obligatoire. Ce bateau vous offrira la possibilité de traverser les mers calmes (bleu clair). Pour tester votre bateau, allez donc chercher des "Staff of Earthquakes" qui se trouvent dans un village complètement au sud. Vous pourrez acquérir un maximum de quatre "Staff" pour 10 000 dollars chacun. Mais cela ne sera pas inutile pour la suite. Une fois bien armé, aussi bien en matériel classique que magique, allez à la grotte qui se trouve près de Menos. Vous y livrerez bataille pour posséder l'armure de Kronos (qui équipera votre personnage). L'armure une fois enfilée, vous pouvez aller chercher votre deuxième compagnon qui se trouve à Doris (sans l'armure, inutile d'y aller). Une fois a Doris, dans la ville, il y a une maison bleue , vous y trouverez Medi qui aura une arme de qualité, l'épée Eros. Puisque vous êtes toujours en Eratos, allez à la grotte, muni d'objets magiques pour vous aider. Vous obtiendrez en trésor l'armure d'Athéna pour Medi. Puis recommencez l'opération pour la grotte et vous aurez l'armure Titan pour Guy. Il ne reste plus qu'à trouver le bouclier légendaire pour achever votre panoplie. Pour cela, allez à la grotte, méfiance, les adversaires sont plus redoutables, donc toujours même stratégie. Et là, vous obtiendrez le bouclier d'Ulysse pour votre personnage. Maintenant, finissez la "bande des quatre" et allez à la grotte pour délivrer Treo, votre troisième compagnon.

Une fois tout le monde réuni, achetez le Mask, qui permet de voir dans les cavernes, à Orcho, pour la somme de 15 000 dollars. Muni de cet élément indispensable, allez au temple de Jason pour prendre les armes de Treo. Dans cette grotte se trouve le bouclier de Celene pour Medi. Attention au monstre, toujours le même. Et enfin, allez a la dernière grotte où se situe le bouclier d'Hector pour Guy. Rendu à ce stade, vos personnages doivent être équipés des meilleures armes qui leur sont offertes.

Mais puisque vous êtes dans le désert de Gorophonos, poussez vos recherches un peu plus au nord. Au milieu du lac, il y a une île avec un village. Vous apprendrez que maintenant vous avez la possibilité d'aller sur toutes les mers, orageuses incluses. Désormais, il faut trouver les différents accessoires. Tout d'abord, allez à la caverne de Julus pour trouver le casque Helm qui vous permettra de lire. Dirigez-vous vers la caverne d'Eratos, et à l'intérieur, vous trouverez le manteau et la boule de cristal. Allez à Tegea, faites toutes les maisons, vous apprendrez ainsi que les dragons des mers (qui se trouvent dans les mers orageuses) ont des potions qui reconstituent la vitalité (mais qui ne redonnent pas la vie). Ensuite, à partir de Tegea, descendez plein sud, vous verrez un carré de désert (carré jaune), entouré par les montagnes. Mettez-vous dessus, appuyez sur le bouton 2 et vous sera dévoilée la présence d'un temple de Iason. Faites le sort "Come Iason". Attention, les clefs ne peuvent pas être ramassées dans n'importe quel ordre.

Dans ce temple de Iason, vous aurez la deuxième clef, mais pour voir apparaître le tempie, il faut se mettre sur la case, appuyer sur le bouton 2 puis sur le sort "Come Iason" et vous voilà à l'intérieur. La troisième clef se trouve dans ce temple de Iason. Il faut toujours se placer sur la case, appuyer sur le bouton 2 et vous le verrez apparaître. Utilisez le sort "Come Iason". Maintenant que vous avez toutes les clefs, vous pouvez aller à la dernière caverne, celle du Dark Lord.

Trucs en pagaille

- Dans les villes d'Orcho et de Tegea, il y a un forgeron qui vous demandera 12 000 dollars. Si vous pouvez les lui donner, faites-le. Ainsi les potentiels ne baisseront plus lors des combats.
- Au village des forgerons, il vous sera demandé 60 000 dollars par arme pour augmenter jusqu'à un potentiel de 100.
- Au village de résurrection, pour la maudite somme de 30 000 dollars, vous pourrez ramener un de vos compagnons ou vous-même à la vie. Mais il faut que l'un des personnages arrive vivant et muni de la somme.
- Dés que vous sentez que vous avez fait évoluer vos personnages ou amassé une importante somme d'argent, n'hésitez pas à sauvegarder. De même, avant un combat important, on ne sait jamais ce qui peut se passer. Une simple coupure de courant et on est obligé de tout recommencer !
- Dès que vous en avez la possibilité, allez chercher les objets magiques. Ils vous seront toujours utiles. Une fois le stock épuisé, n'attendez pas pour le renouveler. Pour avoir 11 nuts au lieu de 9 : lorsque vous êtes rendu à 9 nuts, utilisez-en une, ainsi vous en obtiendrez le maximum.
- Essayez de conserver un grand nombre d'herbes car pour les voyages, cela sert toujours. Pour en avoir 24, c'est-à-dire le maximum, il suffit d'en utiliser une dose lorsque vous en possédez 20, ainsi lorsque vous en rachéterez, vous obtiendrez 24 herbes.
- N'hésitez pas, lorsque cela vous est permis, à équiper vos personnages en armes et autres en attendant d'avoir les bonnes. Elles seront perdues ensuite, mais elles vous permettront de combattre des monstres plus avantageux.

Enfin, bonne route et bonne chance !

MASTER SYSTEM

ASTUCES N

NEWMAN HAAS INDYCAR

Codes en Mode Simulation :

Surfers Paradise	CQDBFBKBLBZBL BZB2FBGBDDBQ2
Phoenix	DZGGJBPBQB4CG C6GLFBMBDDC3Q
Long Beach	FBJLKLXB0CXCZ DZNBGBWBDDDHG
Milwaukee	HLJZM24V8C8FG GQJBJVYBDDFBB
Detroit	JZKBNL9WSD5F6 H6MVLV2BDDG0Z
Portland	K8KVQ3HWZDZGL J6RVTV7BGDHZ2
Cleveland	MNMBS3NW1FVN8 KVSVVWRBJDJVC
Toronto	NDNVX3WW4GBNZ LLTB.WWBLDK2V
Brooklyn	QDQBZC0W7HBKQ MBWB1WWBLDLCZ
Lexington	RQRB1C3D5HGMG NLXV3WZ8LDMNG
Loudon	S0TB437DSHSM6 N2.V8W1BLDN5B
Vancouver	VDWB8NBDWJJNV PL1V9XCBNDPML
Elkhart Lake	WSW3DNHD7JNQL P23WDDGBQDQ5L
Nazareth	X6XWJNQFKJXQZ QQ6WDDQBQDR06
Monterey	ZJZCK4VF1J6RG Q3BCKD5BQDSCL
Ecran de fin	XDZQJ29D9MD.9GGQMYJBRQJSDQ

MEGADRIVE

NHLPA HOCKEY 94'

"C'est gagné !" :
Les équipes les plus fortes sont : Montréal, Saint Louis, Québec, New York, Los Angeles, Chicago, Detroit, Pittsburgh, Vancouver et Buffalo.
Les meilleurs joueurs sont : Mario Lemieux (Pittsburgh), Marc Messier (New York), Wayne Gretzky (Los Angeles), Pat Lafontaine (Buffalo), Brett Hull (Saint Louis), Steve Yzerman (Detroit) et Ray Bourque (Boston).
Les meilleurs goals sont : Patrick Roy (Montréal), Tom Barrasso (Pittsburgh), Ed Belfour (Chicago), Curtis Joseph (Saint Louis), Tim Cheveldae (Detroit), Grant Fuhr (Buffalo) et Felix Potvin (Toronto).
Pour jouer avec Philippe Bozon, le français qui a joué aux Jeux Olympiques d'Albertville, il suffit d'aller sur l'écran de contrôle puis de choisir "EDIT LINES" et de le sélectionner en le prenant dans l'équipe de Saint Louis.

MEGADRIVE MEGACD

NBA JAM

Persos cachés :
Pour jouer les matches avec toutes les personnalités ci-dessous, allez à l'écran **"TEAM GAME"** et faites **"YES"**. Validez les deux premières lettres de chaque initiale, puis placez-vous sur la 3ème lettre, et au lieu de valider, tapez les codes suivants :

Nom	Initiales	Code : en même temps et dans l'ordre donné
P FUNK	DIS	START + C
AL GORE	NET	START + B
BILL CLINTON	ARK	START + A
JAMIE RIVETT	RJR	START + B
SAL DI VITA	SAL	START + C
MARK TURMELL	MJT	START + A
AIR DOG	AIR	START + A
SCRUFF	ROD	START + B
CHOW CNOW	CAR	START + C
WEASEL	SAX	START + C
WARREN MOON	UWcarré vide	START + A
KABUKI	QBcarré vide	START + A

"CHeat Mode"
À faire à l'écran : "TONIGHT'S MATCH UP". Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :
Défense : n'importe quel bouton **5 fois.**
Fire (balle de feu) : n'importe quel bouton **7 fois** et maintenir **HAUT + B + C.**
Interception : n'importe quel bouton **15 fois ou plus**, et **Rotation**
Dunks : n'importe quel bouton **13 fois** et **Rotation**
Turbo : n'importe quel bouton **6 fois** ou plus, et maintenir **C, B, A.**
Juice (accélère le rythme du jeu) : n'importe quel bouton **13 fois** et maintenir **C + B**

"Tout à fait, George !" :
Pour les accros' des expressions de George Eddy, voici quelques codes qui permettent d'écouter les meilleures, allez à l'écran. "TEAM GAME" et faites "YES" ; validez les deux premières lettres de chaque "initial", puis placez-vous sur la suivante :

- "Hello" : "initial" GAP, faire **C + START**
- "It's a Blow Out" : "initial" SNK, faire **C + START**
- "Oh My" : "initial" CNR, faire **C + START**
- "Is It a Two" : "initial" JAZ, faire **B + START**
- "Boomshakalaka" : "initial" ZOB, faire **B + START**

MEGADRIVE

NORMY

Choix du niveau :
Quand l'écran-titre apparaît, insérez la manette **2** et faites **Reset**. À l'écran "High Score Production", appuyez sur **A - B - C** en même temps sur la manette **2** jusqu'à ce que le menu principal apparaisse. Entrez dans le menu d'Options pour découvrir avec plaisir le "Level Test".

MEGADRIVE

NBA JAM

Persos cachés :
Pour jouer les matches avec toutes les personnalités ci-dessous, aller à l'écran "TEAM GAME" et faire "YES". Valider les deux premières lettres de chaque initiale, puis se placer sur la 3e lettre et, au lieu de valider, taper les codes suivants :
- Mark Turmell : valider MJ et éclairer le carré vide (espace) en maintenant **HAUT** (ce qui va éclairer le T) et appuyer sur **1, 2 et START**.
- Sal DiVita : valider SA et éclairer M en maintenant **GAUCHE** (ce qui va éclairer le L) et appuyer sur 1.
- Jamie Rivett : valider RJ et éclairer Y en maintenant **HAUT** (ce qui va éclairer le R) et appuyer sur **1**.
- Bill Clinton : valider AR et éclairer R en maintenant **BAS** (ce qui va éclairer le K) et appuyer sur **1 et 2**.
- Al Gore : valider NE et éclairer M en maintenant **BAS** (ce qui va éclairer le T) et appuyer sur **1 et 2**.
- Dan "Weasel" Feinstein : valider SA et éclairer Y en maintenant **GAUCHE** (ce qui va éclairer le X) et appuyer sur **1**.
- Asif "Chow Chow" Chauhdri : valider CA et éclairer S en maintenant **GAUCHE** (ce qui va éclairer le R) et appuyer sur **1 et 2**.
- Tom "Scruff" Rademacher : valider RO et éclairer K en maintenant **HAUT** (ce qui va éclairer le D) et appuyer sur **1**.
- Eric "Kabuki" Kuby : valider QB et éclairer T en maintenant **BAS** (ce qui va éclairer le carré vide) et appuyer sur **1**.
- Eric "Air Dog" Samulski : valider AI et éclairer Y en maintenant **HAUT** (ce qui va éclairer le R) et appuyer sur **1 et 2**.
- Warren Moon : valider UW et éclairer F en maintenant **HAUT** (ce qui va éclairer le carré vide) et appuyer sur **START et 1**.
- George "P-Funk" Clinton : valider DI et éclairer R en maintenant **DROITE** (ce qui va éclairer le S) et appuyer sur **1 et 2**.

"Cheat Mode" :
À faire à l'écran "TONIGHT'S MATCH UP"... Un seul code fonctionne à la fois, mais on peut rentrer d'autres codes après chaque match gagné. Le "Power Up" choisi apparaît alors à l'écran et permet d'augmenter les capacités suivantes :
Défense : **5 fois** sur le **bouton 1**.
Fire (balle de feu) : **7 fois boutons 1 et 2**, et maintenir **HAUT + 2**.
Interception : **Rotation** (360°) plusieurs fois et **15 fois** le **bouton 1**.
Dunks : **Rotation** (360°) plusieurs fois et **13 fois le bouton 1**.
Turbo : n'importe quel bouton **8 fois** ou plus, et maintenir **C, B, A**.
Juice (accélère le rythme du jeu) : **13 fois** les **boutons 1 et 2**.
Shot Percentage : appuyer sur les **3 boutons**, puis maintenir **2 et BAS**.

Tous les codes avec les initiales "SSL" :

Match 1 - DALLAS	Pas de code
Match 2 - MINNESOTA	4M55FP5-L2KCRMS
Match 3 - MIAMI	XPFXCLC-QKLFWCS
Match 4 - WASHINGTON	BRKBFMF-V5MH1PN
Match 5 - PHILADELPHIA	VQGZF3Z-RP31XYL
Match 6 - SACRAMENTO	4XCSFBB-NPXCTBN
Match 7 - DENVER	XQG4C3Z-RMT1X2L
Match 8 - MILWAUKEE	2N6V32X-MPSYSDG
Match 9 - INDIANA	GK5FWK5-L2JBRDJ
Match 10 - ATLANTA	QPKGWHF-VTQG1N4
Match 11 - L.A. CLIPPERS	JLCXTBC-NRFCTZ4
Match 12 - ORLANDO	TMF2TLD-QMPDWP4
Match 13 - DETROIT	HWF2WLD-QTFDW34
Match 14 - GOLDEN STATE	RJ23W1W-HMVWNSG
Match 15 - BOSTON	FNG4T31-RZX1XT2
Match 16 - HOUSTON	PS35TSS-JRZ1PJ3
Match 17 - L.A. LAKERS	DR56VMG-V4NB11S
Match 18 - CHARLOTTE	NCVCVFX-PRGSQFN
Match 19 - NEW JERSEY	GC4DXH2-Y4JXZ33
Match 20 - CLEVELAND	QNWFXKB-QWL2MHK
Match 21 - SAN ANTONIO	DW56VMG-ZDDBW15
Match 22 - NEW YORK	NSYXV5C-5LY3PY5
Match 23 - PORTLAND	GT12XKD-V2C4Q15
Match 24 - UTAH	QFVYXLV-KP1QFFH
Match 25 - SEATTLE	DYYYVLQ-KWHZFYN
Match 26 - PHOENIX	N4S4V2W-W5B5R13
Match 27 - CHICAGO	G4CDX6X-YDLBT33

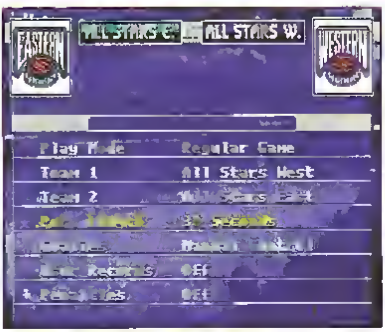
Pour joueur en mode "Juice" et voir la fin du jeu, il suffit d'entrer le code "**Q11VX17-SL53M13**" avec les initiales "**SSL**".

GAME GEAR

NHL 95

Super joueur :

Speed	85
Agility	85
Endurance	85
Offensive Awareness	83
Defensive Awareness	83
Stickhandling	80
Shot Power	85
Shot Accuracy	85
Pass Accuracy	80
Aggression	45
Checking	50
Weight (attaquant F)	188 LB
Weight (Défenseur D)	204 LB



MEGA DRIVE

Période de 30 secondes :
Si vous voulez faire un Championnat qui ne dure pas une semaine, vous avez le moyen de modifier le temps de jeu. Placez-vous sur l'écran "Controller Setup", appuyez sur **A + C + START** en même temps, puis relâchez. L'écran "Scouting Report" va apparaître. Renouveler l'opération (**A + C + START** en même temps, puis relâcher). À l'écran suivant, choisir "Abort Game", ce qui ramène à l'écran principal où vous verrez 30 secondes pour la "Period Length". Commencez à jouer et marquez rapidement.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Persos cachés :
Allez à l'écran "Enter Your Initials" , placez-vous sur la lettre indiquée et appuyez sur les boutons marqués entre parenthèses , gardez **START** enfoncé :
Adrock (Beastie Boys) : A (n'importe quel bouton) - **D** (C + START) - R (B + START).
Air Dog : A (C + START) - **I** (n'importe quel bouton) - R (B + START)
Benny (Mascotte Bull) : B (B + START) - N (n'importe quel bouton) - Y (C + START)
Bill Clinton : C (A + START)- I (n'importe quel bouton) - C (B + START).
Brutah : L (A + START) - G (B + START) - **N** (n'importe quel bouton)
Carlton : J (C + START) - M (C + START) - C (B + START)
Carol Blazekowski : B (C + START) - L (n'importe quel bouton) - **Z** (C + START)
Chow-Chow : A (n'importe quel bouton) - M (A + START) - X (C + START).
Crunch (Mascotte Wolf) : C (A + START)- R (B + START)- N (n'importe quel bouton).
Divita : S (A + START) - A (C + START) - L (n'importe quel bouton)
Facime : X (B + START) - Y (B + START) - Z (A + START)
Falcus : J (A + START) - F (n'importe quel bouton) - Espace (C + START)
Frank Thomas : S (B + START) - O (n'importe quel bouton) - X (A + START).
Gorilla (Mascotte Gorilla) : G (n'importe quel bouton) - O (B + START) - R (B + START).
Goskie : T (B + START) - W (n'importe quel bouton) - G (A + START)
Heavy D : **H** (A + START) - V (n'importe quel bouton) - Y (B + START).
Hill : N (A + START) - D (B + START) - H (A + START).
Hillary Clinton : **H** (n'importe quel bouton) - C (B + START) - Espace (n'importe quel bouton)
Hugo (Mascotte Hornet) : **H** (n'importe quel bouton) - G (C + START) - O (A + START)
Jazzy Jeff : **J** (C + START) - A - (A + START) - Z (A + START)
Kabuki : D (n'importe quel bouton) - A (B + START) - N (A + START)
Kid Silk : K (n'importe quel bouton) - S (B + START) - K (C + START)
Kirby : C (B + START) - K (n'importe quel bouton) - Espace (C + START)
Larry Bird : B (A + START) - R (C + START) - D (A + START)
Liptak : S (n'importe quel bouton) - L (B + START) - Espace (B + START).
MCA (Beastie Boys) : M (B + START) - C (B + START) - A (n'importe quel bouton)
Mike D (Beastie Boys) : M (C + START)- K (n'importe quel bouton) - D (C + START)
Moon : J (n'importe quel bouton) - A (A + START) - Y (B + START).
Moosekat : M (B + START) - P (C + START) - F (n'importe quel bouton).
Muskett : M (B + START) - C (B + START) - M (C + START)
Prince Charles : R (B + START) - O (A + START) - Y (n'importe quel bouton)
Randall Cunningham : P (n'importe quel bouton) - H (A + START) - I (C + START)
Revitt : R (n'importe quel bouton) - J (A + START) - R (C + START)
Scooter Pie : H (A + START) - T (n'importe quel bouton) - P (C + START)
Snake : G (A + START) - O - (C + START) - F (B + START)
Turmell : M (A + START) - J (n'importe quel bouton) - T (A + START).
Weasel : R (B + START) - A (A + START) - C (n'importe quel bouton)
Will "Fresh Prince" Smith : W (C + START) - I (B + START) - L (n'importe quel bouton)

BRUTAH

HILL

HILARY CLINTON

CHARLES

MOOSEKAT

"Cheat Modes" :
La manip' est a effectuer à l'écran "Tonight's Match Up" :

Shot Percent Display :	**HAUT - HAUT - BAS - BAS - B**
Max Power :	**DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - B - DROITE**
Powerup "Goal Tending" :	**DROITE - HAUT - BAS - DROITE- BAS - HAUT**
Powerup "On Fire" :	**BAS - DROITE - DROITE - B - A - GAUCHE**
Powerup Turbo :	**B - B - B - A - BAS - BAS - HAUT - GAUCHE**
Powerup Attaque :	**A - B - HAUT - A - B - HAUT - BAS**
Powerup Interception :	**GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE**
Powerup 3 Points :	**HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT**
Powerup "Dunks" :	**GAUCHE - DROITE - A - B - B - A**
Powerup "Push" :	**BAS - DROITE - A - B - A - DROITE - BAS**
Powerup "Speed" :	**HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - B - A**
Terrain Glissant :	**A - A - A - A - A - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE**
Passes Hautes :	**HAUT - BAS - HAUT - BAS - DROITE - HAUT - A - A - A - A - BAS**
Passe Téléportée :	**HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - A - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - B**
Poussez 1 adversaire, les 2 joueurs tombent :	**HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - A**
Poussez 1 adversaire, seul l'équipier tombe :	**HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - A - B**

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Super Persos cachés :
Allez à l'écran "Enter Your Initials", placez-vous sur la lettre indiquée et appuyez sur les boutons marqués entre parenthèses :

Bill Clinton	C (2)- I (1) - C (1)
Hillary Clinton	H (1) - C (1) - Espace (START)
Heavy D	H (START) - V (2) - Y (2)
Jazzy Jeff	J (1) - A - (START) - Z (START)
Will "Fresh Prince" Smith	W (START) - I (1) - L (2)
Frank Thomas	S (1) - O (START) - X (START)
Randall Cunningham	P (2) - H (START) - I (1)
Larry Bird	B (START) - R (START) - D (1)
Mike D (Beastie Boys)	M (1)- K (2) - D (START)
Adrock (Beastie Boys)	A (START) - D (1) - R (2)
MCA (Beastie Boys)	M (START) - C (2) - A (1)
Crunch (Mascotte Wolf)	C (START)- R (START)- N (2)
Gorilla (Mascotte Suns)	G (1) - O (START) - R (1)

"Cheat Mode" :
La manip' est à effectuer à l'écran "Tonight's Match Up" :

Shot Percent Display	**HAUT - HAUT - BAS - BAS - B**
Max Power	**DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE - 2 - 2 - DROITE**
Powerup "Goal Tending"	**DROITE - HAUT - BAS - DROITE-BAS - HAUT**
Powerup "On Fire"	**BAS - DROITE - DROITE - 2 - 1 - GAUCHE**
Powerup Turbo	**2 - 2 - 2 - 1 - BAS - BAS - HAUT - GAUCHE**
Powerup Attaque	**1 - 2 - HAUT - 1 - 2 - HAUT - BAS**
Powerup Interception	**GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - DROITE**
Powerup 3 Points	**HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT**
Powerup "Dunks"	**GAUCHE - DROITE - 1 - 2 - 2 - 1**
Powerup "Push"	**BAS - DROITE - 1 - 2 - 1 - DROITE - BAS**
Powerup "Speed"	**HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - B - 1**
Terrain Glissant	**1 - 1 - 1 - 1 - 1 - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE**
Passes Hautes	**HAUT - BAS - HAUT - BAS - DROITE-HAUT - 1 - 1 - 1 - 1 - BAS**
Passe Téléportée	**HAUT - DROITE - DROITE - GAUCHE - 1 - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - 2**

Poussez 1 adversaire, les 2 joueurs tombent :
HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - 1

Poussez 1 adversaire, seul l'équipier tombe :
HAUT - HAUT - HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - 1 - B

Tous les codes :
Utilisez les initiales "DID"

Match 2 / vs Minnesota	**LB2CH3GL23**
Match 4 / vs Miami	**Q5GG734Q26**
Match 5 / vs Washington	**FFC6K3FVD5**
Match 6 / vs Philadelphia	**Y5F7CC4D7Z**
Match 7 / vs Sacramento	**HB3RR2KG4Y**
Match 8 / vs Milwaukee	**YX3RQCCG72**
Match 9 / vs Denver	**YC3LN6JR71**
Match 10 / vs Golden State	**YCGN6KDRC6**
Match 11 / vs San Antonio	**K24FF3GL43**
Match 12 / vs Seattle	**WWLBF34QX6**
Match 13 / vs Atlanta	**TFNJ73FV25**
Match 14 / vs Orlando	**W6D3CC4C6Z**
Match 15 / vs L.A Clipper	**Y65PR2KJ2Y**
Match 16 / vs New Jersey	**Y27LQCCD2**
Match 17 / vs Charlotte	**Y1FBN6JGG1**
Match 18 / vs Boston	**ZLHP73DVBG**
Match 19 / vs Cleveland	**WZ2CGFGRZF**
Match 20 / vs Detroit	**VWGGD34F3J**
Match 21 / vs Indiana	**LFC6C3GVGH**
Match 22 / vs L.A Lakers	**H5F7TC2DDB**
Match 22 / vs Utah	**TB3QG2FGD7**
Match 23 / vs New York	**YX3KQC1FHD**
Match 24 / vs Portland	**YC36N7JYFC**
Match 25 / vs Phoenix	**Y5GH63DVCG**
Match 26 / vs Chicago	**YB4FDFGR4F**
Match 27 / vs Houston	**YWLB634FYJ**
Pour avoir l'équipe All Stars	**YFNJN3GV4H**

GAME GEAR

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. RACING

Codes en mode "Pro" :

MEXIQUE	41BFWZNWM•G27GBPLWML
BRÉSIL	FWRDCZZ6G663M3B1WDXJ
ESPAGNE	RP8BWZ•G•3X3YQCC4Y6D
SAINT-MARIN	KD49CØC1M22YWLCRDHGV
MONACO	ØD49WØL5SJKF2BC3N1MP
CANADA	V7S6CØØ379LHFBDFYKTØ
FRANCE	2PT7WØ6BLBG6F7DPG524
ANGLETERRE	WDOSY1HWX7MYC3D1RQB•
ALLEMAGNE	SZJ4F1OK9C46BZFCØWTX
HONGRIE	ZPFYK114LB2X9BFO2D33
BELGIQUE	CCFZH1BY1JD3HLFXY5H•
ITALIE	N6Y1Y2K5WD43TOFB7O56
POTUGAL	CT9ZW2NP4XRB4ZGMGB3P
JAPON	3GMYC2ZBDDDFBBGZRTCG
AUSTRALIE	9YNT225GSB94BVG6•DML

MEGADRIVE

NIGHT TRAP

SOLUCE - Placez-vous à l'heure donnée ainsi qu'à l'endroit indiqué :

MEGA-CD 32X

Heure	Pièce
00 : 05	HALL 1
00 : 25	SALLE DE SÉJOUR
00 : 33	CHAMBRE À COUCHER
00 : 38	SALLE DE BAIN
00 : 48	SALLE DE BAIN
01 : 00	SALLE DE SÉJOUR
01 . 22	CUISINE
01 : 34	ENTRÉE
02 : 50	ENTREE
03 : 10	HALL 1
03 : 20	CHAMBRE À COUCHER
03 : 29	SALLE DE SÉJOUR
03 : 40	HALL 1
03 : 45	ROUTE
04 : 01	HALL 2
04 : 20	SALLE DE BAIN
04 : 38	CHAMBRE À COUCHER
04 : 53	SALLE DE SÉJOUR
05 : 02	SALLE DE SÉJOUR
05 : 25	CHAMBRE À COUCHER
05 . 35	ROUTE
05 . 40	ENTREE (Attention, le code change)
05 : 45	SALLE DE SEJOUR
06 : 08	HALL 1
06 : 18	HALL 2
06 : 49	HALL 2
07 : 05	CUISINE
07 : 17	CHAMBRE À COUCHER
07 : 40	ROUTE
07 : 48	HALL 1
08 : 02	CHAMBRE À COUCHER
08 : 10	HALL 2
08 : 25	HALL 1
08 : 35	CHAMBRE À COUCHER
09 : 00	SALLE DE SÉJOUR (Attention, le code change)
09 : 10	SALLE DE SÉJOUR
09 : 20	ENTRÉE
10 : 45	HALL 2
10 : 55	ROUTE
11 : 00	ROUTE
11 : 29	HALL 1
12 : 03	SALLE DE SÉJOUR
12 : 37	SALLE DE BAIN
13 : 10	HALL 1
13 : 27	ENTRÉE. (Attention, le code change)
13 : 55	SALLE DE SÉJOUR
14 : 13	SALLE DE SÉJOUR. (Attention, le code change)
14 . 40	HALL 2
15 : 00	ENTRÉE
15 : 15	ATTENTION C'EST UN P... DE PIEGE !!!
16 : 25	ROUTE
16 : 35	HALL 2
16 : 43	SALLE DE SÉJOUR
16 : 54	HALL 1
17 : 10	CHAMBRE À COUCHER
17 . 25	SALLE DE SÉJOUR
17 : 35	HALL 2
17 : 48	SALLE DE SÉJOUR
17 : 54	SALLE DE BAIN
18 : 00	HALL 2
18 : 10	ROUTE
18 : 15	ROUTE
18 : 25	ENTRÉE
18 : 33	SALLE DE SÉJOUR
19 : 00	HALL 1
19 : 20	SALLE DE SÉJOUR
19 : 50	ENTRÉE
20 : 10	SALLE DE SÉJOUR
21 : 14	CHAMBRE À COUCHER
21 : 30	ROUTE
21 : 40	CUISINE
21 : 50	HALL 2
22 : 05	CHAMBRE À COUCHER
22 : 23	HALL 1
23 : 03	HALL 2
23 : 15	HALL 1
23 : 30	SALLE DE SÉJOUR
23 : 50	ROUTE
24 : 00	SALLE DE SÉJOUR
24 : 15	SALLE DE SÉJOUR
24 : 25	HALL 1
24 : 30	CHAMBRE À COUCHER

NEW-ZEALAND STORY

Warp Zones :

Niveau 1-1 au niveau 1-4 :

Avancez jusqu'aux 5 crabes et tuez-les, ramassez les pommes, ensuite avancez jusqu'au guerrier, tuez-le également ainsi que les trois crabes qui le suivent, montez les 3 étages, n'allez pas délivrer immédiatement le petit frère kiwi, mais tournez-vous vers la gauche, sautez ensuite en tirant plusieurs fois de suite, vous verrez alors apparaître une étoile dans le carré noir (c'est la Warp Zone), sautez alors dessus, vous vous retrouverez ainsi au niveau 1-4.

Niveau 1-4 au niveau 2-4 :

Allez vers la droite en faisant attention aux monstres, montez ensuite 6 étages, là où se trouve un guerrier et un crabe (n'allez pas plus haut !), tuez-les, ramassez les pommes, continuez vers la gauche en tirant et hop ! Voici une deuxième Warp Zone qui vous emmènera directement au niveau 2-4.

Niveau 2-4 au niveau 3-3 :

Après avoir pris la Warp Zone du niveau 1-4 au niveau 2-4, prenez le chemin de droite au début du niveau. Celui de gauche ne mène nulle part. Lorsque vous voyez l'eau pour la première fois, allez sur la petite île de blocs marrons. Sautez et tirez vers la gauche. La Warp Zone apparaîtra...

Niveau 3-3 au niveau 3-4 sans tuer le Boss :

Après avoir pris la Warp Zone du niveau 2-4 au niveau 3-3, tuez les deux porcs sur leur ballon rouge. Piquez-leur un ballon et prenez le second passage vertical vers la droite. Montez. Vous êtes normalement dans une vaste étendue rectangulaire. Avec votre ballon, montez en haut à gauche et tirez. Une Warp Zone apparaîtra dans l'angle.

Niveau 3-4 au niveau 4-1 en tuant le Boss :

Après avoir pris la Warp Zone du niveau 3-3 au niveau 3-4, procurez-vous une tête de souris et montez dans les airs. Prenez le passage marqué d'une pancarte "UP". Ne prenez surtout pas l'étroit passage qui se trouve complètement sur la droite. Après avoir monté l'étroit couloir d'eau, descendez la première cascade. À la fin de la cascade, au-dessus du panneau "LEFT", il y a un gros canard violet. Tuez-le jusqu'à ce qu'il vous donne un fusil. Piquez-lui son petit canard volant et allez tuer le Boss en moins de deux.

Niveau 4-1 au niveau 4-3 :

Après avoir pris la Warp Zone du niveau 3-4 au niveau 4-1, franchissez les pics dans le ciel et plongez dans le lac. Dans le lac, descendez l'étroit couloir d'eau à l'extrême droite dans le lac. Une fois sorti du lac, suivez les pancartes qui vous conduisent normalement à un petit passage en haut à droite. Faites quelques pas dans ce couloir, arrêtez-vous et montez dans ce qui ressemble à une grille fabriquée à partir de barres de Müesli. Tout en haut de la grille, avancez vers la gauche en tirant. La Warp Zone fera son apparition.

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM

ASTUCES

OTTIFANTS (THE)

MEGADRIVE

Codes de niveaux :

La Cave	JHRE
Le Jardin	GFDE
Le Chantier	ZYAP
Le Bureau	HMXT
La Jungle	WTYU

GAME GEAR

Codes de niveaux :

La Cave	JYSF
Le Chantier	AOHT
Le Bureau	PIHE
La Jungle	NRCF

ONSLAUGHT

"Cheat Mode" :
Allez au menu des Options et choisissez l'effet 3. Puis pressez rapidement et simultanément les boutons **A + B + C** jusqu'à ce que les mots "Cheat On" s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran.

Surprise :
Entrez "**0000000000000**" comme code et vous aurez... une surprise !

MEGADRIVE

OUT RUN EUROPA

"Circulez, y'a rien à voir" :
Conseil pour se débarrasser de bagnoles de flics un peu trop collantes : sortir de la route lorsqu'un obstacle n'est pas trop près de vous. Soit le flic vous suit, et il se paye le premier obstacle qui vient, soit il abandonne la partie...

MASTER SYSTEM

OUT RUN 2019

Choix du niveau :
Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez en même temps —et gardez enfoncées— les touches **A + B + C**. Puis appuyez sur **START**, vous pourrez alors choisir votre niveau.

MEGADRIVE

OUT RUN

GAME GEAR

Temps infini :
À la page de présentation, appuyez sur **1 + 2 + START**. Votre petite smile sera bouche-bée de vous voir finir le jeu, même en conduisant comme un pied, car vous aurez le "no time over mode", ce qui signifie —pour ceux qui auraient séché les cours d'anglais— que le temps est illimité. À noter que cette bidouille ne fonctionne pas en "versus mode".

MASTER SYSTEM

"Sound Test" :
Faites **DROITE - GAUCHE - RAS - HAUT** avec la manette pendant l'écran "Select Sound", et vous pourrez écouter les 4 musiques sans jouer. Pour écouter la quatrième musique, faites comme ci-dessus puis dirigez la manette vers le bas tout en appuyant sur le **bouton 1**.

MEGADRIVE

Mode "Hyper" :
Pour rendre la course encore plus excitante, appuyez **10 fois** de suite sur **C** pendant l'écran-titre puis, dans le menu des options, sélectionnez le mode hyper.

Surprises :
Au niveau 2, si vous évitez de vous "crasher" lamentablement comme une grosse otarie bourrée à la bière, vous verrez apparaître des surprises aériennes à trois reprises.

OLYMPIC GOLD

Médaille d'or :
Pour gagner une médaille d'or en natation, il faut, lors des 100 premiers mètres rester avec les autres concurrents, puis prendre un peu d'avance pendant les 50 avant-derniers mètres, et enfin foncer au maximun dans les derniers 50 mètres. Vos chances de réussite se trouverons ainsi augmentées.

Plongeon :
Pour avoir le maximum de points à l'épreuve du saut au plongeoir, voici ce qu'il faut faire... Quand vous voyez l'écran de sélection du saut, il faut choisir le saut groupé, et vous prenez ensuite 4,5 saito. Quand vous êtes sur le plongeoir, prenez de l'élan, faites un saut, il faut retomber sur le bout du plongeoir ; avant de retomber sur le plongeoir, mettez la flèche de direction vers le **BAS**, et dès que vous avez décollé, mettez la flèche de direction vers la **GAUCHE** puis appuyez sur **START** pour compter le nombre de saitos.

GAME GEAR MEGADRIVE

OPERATION WOLF

"Continues" :
Pour avoir des "Continues", lorsque vous perdez, attendez le tableau de fin de niveau et appuyez sur **le bouton 1** de la manette ainsi que sur la détente du pistolet. Vous verrez apparaître le tableau "NO OR YES". Appuyez sur le **bouton 2** de la manette et vous repartirez avec cinq chargeurs et cinq grenades.

MASTER SYSTEM

ASTUCES P

PINK PANTHER

"Debug Mode" :
Enclenchez vos 2 manettes et faites **Reset**. Faites **A + C** avec la manette 1, et **B** avec la manette 2 en même temps. Quand le logo Teckmagic apparaît, on entend maintenant un son bizarre si le tips a bien fonctionné. Pendant le jeu, faire Pause (**START**), puis :
— **C** pour actionner le "Cheat Mode".
— **A** pour reprendre de l'énergie.
— **B** pour devenir invincible.
— **GAUCHE** ou **DROITE** pour choisir son niveau.
— **START** pour recommencer à jouer.

MEGA DRIVE

PRO WRESTLING

C'est gagné :
- Pour gagner les matches facilement, il faut vous mettre au milieu du ring et attendre que votre adversaire vienne vers vous. Ensuite, donnez-lui des coups de pied. Au début, il se relèvera trop vite et vous n'aurez pas le temps de le plaquer au sol, mais en répétant l'opération trois ou quatre fois, il se relèvera moins vite. Vous pourrez alors le plaquer et gagner le match.
- Prenez les catcheurs blonds. Le vieux gagnera les dix premiers matches en ne faisant que des "shoulder". Le jeune gagnera les vingt autres avec ses égorgements et ses coups de genou. La coupe finale est très belle !

MASTER SYSTEM

PGA TOUR GOLF

Voici quelques codes pour le mode PRO :

TPC SAWGRASS - Trou 18 - avec 30
NN5X0SL34 0W66NM21AAA1

TPC AVENEL - Trou 9 - avec 30
WPSXVM1WS G666NM21AAA2

PGA WEST - Trou 9 - avec 29
W0SZCYEZZ G666NM21AAA2

TPC STERLING - Trou 9 - avec 28
WM5UF6DVX G666NM21AAA2

GAME GEAR

PENGO

Niveau 16 :
Dans ce jeu tout droit venu de l'époque glacière, à la page de présentation, tapez **HAUT, 1, 2** et **START**. Vous voilà au round 16 avec 7 vies. Ce qui simplifie nettement les choses pour éclater les zigotos qui vous poursuivent à grands coups de gleçons...

GAME GEAR

PETE SAMPRAS' TENNIS

Codes du Tournoi International :

MEGA DRIVE

START	SINKORSWIM	CUE
CAR	SHELF	DURNAM
YEGAN	WINDOW	JUMPING
STAR	POOL	NAPPY
LCD	LUCKY	MEGA
WALL	HOUSE	PLAYPETE

Options cachées :
Choisissez le mode "World Tour" et sélectionnez un perso. Allez dans le menu "Password" et entrez le mot **ZEPPELIN**, vous accéderez ainsi à 2 nouvelles options (sur l'écran principal) : "CRAZY TENNIS" et "HUGE TOUR", qui sont respectivement un mode "délire" et un championnat où vous pouvez jouer jusqu'à 8.

Satisfaction personnelle :
Enfin un jeu qui propose un petit plaisir : s'engueuler avec l'arbitre ! Au moment de servir, appuyez sur la diagonale **BAS-DROITE** et **START**, et le joueur se dirigera vers la chaise de l'arbitre. Le score ne changera pas, mais qu'est-ce que ça fait du bien !...

GAME GEAR

Jeu caché :
Pour jouer au jeu "Squinky Tennis", le jeu caché, appuyez sur **START** au moment où apparaît l'écran rose avec le logo "CODEMASTERS", et gardez la touche enfoncée jusqu'à la disparition de cet écran. Un autre apparaîtra avec diverses inscriptions... Néanmoins, ce jeu est prévu pour être joué à deux joueurs et il vous faudra donc deux Game Gear pour y jouer...

Codes en mode World Tour :

Round 1 :	LANGUAGE	Round 10 :	GRAPHICS
Round 2 :	LOCATION	Round 11 :	BACKHAND
Round 3 :	INCREASE	Round 12 :	KEYBOARD
Round 4 :	TOUCHING	Round 13 :	HARDWARE
Round 5 :	UTILISED	Round 14 :	QUANTITY
Round 6 :	EXPANDED	Round 15 :	FUNCTION
Round 7 :	STANDARD	Round 16 :	TRANSMIT
Round 8 :	RESOLUTE	Round 17 :	NEGATIVE
Round 9 :	REGISTER	Round 18 :	VITAMINS

PHANTASY STAR

Soluce :

Au début, vous êtes seul à Calmineet sur Palma. Allez à droite dans la réserve grise pour chercher cinquante Mesetas. Questionnez les gens de la ville dont deux sont importants : une copine qui vous redonnera toute votre énergie et vos points de magie à chaque fois que vous irez la voir (même avec vos compagnons), et un homme qui vous donnera le Laconian Pot. Achetez le Leather Shield et des Colas. Si vous sortez de la ville, vous vous retrouvez à l'intérieur de l'enceinte avec une autre ville et un aéroport inaccessible pour le moment. Vous pouvez accéder à une autre ville (Scion) qui se trouve à l'est de l'enceinte. Allez tuer des petits monstres, sauvez souvent votre partie, et économisez votre argent pour vous acheter de meilleures armes dans les armureries des villes. Attendez au moins le niveau six pour passer à l'action. Vous devez trouver Myau qui se trouve à Paseo sur Motavia. Allez à Scion avec deux cents Mesetas et achetez le "Secret" dans le Second Hand Shop. Le marchand ne voudra pas vous le vendre, il faudra insister trois fois avant qu'il ne cède. Revenez à l'aéroport, achetez un passeport (cent Mesetas) et envolez-vous vers Motavia. Là, échangez votre Laconian Pot contre Myau. Myau possède un remède (l'Alsulin) qui va vous permettre de sauver Odin qui a été transformé en pierre. Il se trouve dans la grotte juste en dessous de l'enceinte sur Palma. Allez-y, trouvez Odin et utilisez l'Alsulin sur lui. Re-fouillez toute la grotte (même si vous l'avez déjà fait) et vous trouverez le compas. Grâce au compas, allez dans la forêt Eppi (au sud de l'enceinte), entrez dans le village, dites "Oui" au vieillard. Revenez à Camineet et rendez-vous dans la réserve (comme au début). Cherchez la clef. Au sud-est de Scion, il y a une grotte assez compliquée, descendez à l'étage le plus bas et cherchez après les Skeletons (monstres), tuez-les et vous obtiendrez l'Iron Fang pour Myau. Il ne vous manque plus que Noah à trouver. Allez au nord de Palma dans la grotte, faites le chemin et achetez un cake à mille Mesetas. Revenez sur Motavia à Paseo, allez chez le gouverneur en passant par le tunnel et donnez le cake au robot. Le gouverneur vous donnera une lettre à remettre à Noah qui se trouve dans une grotte au nord de Paseo. Allez-y et trouvez Noah. Noah vous dira qu'il connaît un passage secret se trouvant dans l'aéroport de Palma, revenez et empruntez-le (il est impossible d'y passer avant). Vous ressortirez dans le village qui se nomme Gothic. Allez au sud du village, jusqu'à une prison (pas au sud-ouest, c'est pour plus tard). Passez le robot dans la prison et fouillez tout, vous rencontrerez le docteur Luveno, mais vous devrez insister trois fois de suite puis qu'il vienne avec vous et vous donne rendez-vous dans le village Gothic. Retournez-y, et allez voir le docteur Luveno, puis reprenez le passage secret et allez chercher l'assistant du docteur Luveno qui se trouve à l'intérieur. Revenez chez le docteur Luveno et acceptez de lui donner de l'argent, puis allez et revenez chez lui jusqu'à ce que votre vaisseau soit construit. Votre vaisseau se nommera le Luveno. Il vous manque à présent le robot pilote Hapsby. Allez au sud de Gothic, longez la plage, puis à l'ouest et ensuite au nord jusqu'à de la lave, passez dessus. La lave ne vous enlèvera que deux points de vie à chaque pas. Vous aboutirez à un village détruit qui a pour nom Bortevo. Allez dans la grotte qui se trouve à côté et vous ressortirez un peu plus haut au nord sur une autre île. Allez à l'est, longez la plage jusqu'a un village appelé Loar. Achetez-y le Silver Fang et le Heat Gun. Allez au nord-ouest de Loar jusqu'à Albion. Là, achetez des Laser's Shield et le Polymtrl et allez dans la maison au centre du village en passant par le souterrain, tuez le docteur Mad (c'est un robot) et prenez le Laconian Pot (repondez "Non"). Revenez à Bortevo (le village qui se situe juste après la lave), et utilisez le Polymtrl dans la maison à la porte bleue, et voilà Hapsby le robot pilote. Retournez chez le docteur Luveno, puis allez vers la gauche de sa maison et un homme vous laissera passer et voilà votre vaisseau. Vous pouvez choisir d'aller soit à Uzo sur Motavia ou à Skurre sur Dezoris. Si vous choisissez Uzo, un homme vous parlera d'une flûte, juste après, revenez à Gothic, puis allez au sud-ouest à l'intérieur du village et faites "SRCH" devant un arbre et voilà la flûte. Retournez à Uzo, descendez au sud-est de cette ville, allez dans la longue grotte. Il n'y a qu'un embranchement, allez-y, faites le petit plan et tuez le dragon de Casba et prenez-lui l'Ambr Eye. Puis continuez dans la grotte jusqu'au village de Casba. Achetez-y la Landrover pour cinq milles deux cents Mesetas. Puis répondez "Oui" puis "Non" a un homme qui vous parlera de l'Hovercraft. Puis retournez sur Palma à Bortevo et faites "SRCH" dans chaque maison pour trouver l'Hovercraft. Grâce à l'Hovercraft, vous allez pouvoir vous promener sur les océans de Palma. Vous découvrirez une ville en plein milieu de l'océan.

Allez-y et achetez le Gas Shield. Revenez sur Motavia et allez dans les marais (en vert, au nord du grand lac) et vous y trouverez une ville en plein milieu. Donnez quatre cents Mesetas au vieillard puis ressortez et allez sur la petite île au milieu du lac (avec l'Hovercraft). Faites "SRCH" à chaque endroit sur l'île où il y a un palmier et vous obtiendrez le bouclier de verre qui servira contre Medusa. Retournez sur Palma, allez au sud-ouest de Gothic jusqu'à la tour de Medusa, faites le labyrinthe et tuez Medusa. Prenez-lui la Laconian Axe. Allez ensuite dans l'eau et cherchez une petite île garnie d'une tour. Entrez à l'intérieur et allez chercher la Laconian Sword après avoir tué le seul dragon rouge existant à cet endroit. Revenez sur Motevia, allez sur le lac et débarquez au sud du lac, descendez et vous arriverez à une grotte, faites le trajet et vous arriverez chez le maître de Noah qui le défiera en combat singulier (donc, ménagez Noah). Si vous le battez, il vous remettra le FRD Mantle pour Noah. Vous pouvez aller maintenant à Skurre sur Dezoris. Achetez-y les Gloves, le Wand et le Laser Gun. Ne vous trompez pas, Skurre est la ville la plus au sud de la carte. Allez au sud et prenez la grotte. Numérotez-les : la 1 est celle au sud-est de Skurre, la 2 celle qui communique avec la 1 et ainsi de suite dans l'ordre ou vous les prendrez. Notez la plaine où se trouve les grottes 4 et 5. Passez de la 5 à la 6 et allez ensuite au nord-ouest et prenez la grotte numéro 7, vous déboucherez devant la deuxième ville de Dezoris. Achetez-y l'Ice Digger qui coûte douze mille Mesetas. Revenez à la grotte numéro 6, n'y entrez pas, mais allez cette fois-ci à l'ouest de cette grotte (vous allez faire le tour de la planète) et vous arriverez à une grotte numéro 9. De là, n'y entrez pas, mais montez au nord de la numéro 9 jusqu'a une forteresse et allez chercher la Laconian Armor (il y a une trappe juste devant la porte, essayez de la repérer et de la neutraliser). Revenez à la grotte numero 9, utilisez l'Ice Digger et foncez au sud. Vous creuserez alors dans la glace jusqu'à une grotte perdue au milieu des montagnes. Entrez à l'intérieur, à un moment, si vous rencontrez un ou deux Titans, tuez-les et vous obtiendrez le Prism. Allez enfin à la grotte numéro 9 et entrez à l'intérieur. Vous ressortirez a l'ouest de la grande plaine au nord de Dezoris. Allez à l'ouest de cette plaine, entrez dans la grotte, n'écoutez pas ce que l'on vous dit, faites le long chemin souterrain jusqu'au Laconian Shield. Allez ensuite au nord de la grande plaine où il y a une forteresse (et non une grotte, comme c'est indiqué sur la carte).

Au bout du labyrinthe, échangez votre Ambr Eye contre une Torch. Muni de cette Torch, revenez à la plaine où se trouvent les grottes 4 et 5, utilisez l'Ice Digger et à un endroit de cette plaine, la glace se fendra et vous aboutirez dans une autre grande plaine (Altiplano Plateau). Cherchez après un arbre solitaire, et utilisez la Torch face à lui, il vous remettra des Nuts que vous mettrez dans votre Laconian Pot.

Revenez à Palma, allez à la forteresse qui se trouve au nord de Scion. Ouvrez la porte grâce à la magie de Noah, continuez, dites "Non" au robot et tuez-le. Ressortez, continuez, entrez dans la grotte et ressortez près de la lave. Utilisez l'Hovercraft pour passer sur la lave et vous arriverez devant une gigantesque forteresse. Fouillez tout. Faites un bon plan. Vous découvrirez un Crystal et une Miracle Key. Puis après un très long chemin, vous aboutirez devant une ouverture donnant sur le ciel, là, utilisez le Prism et vous distinguerez le château noir, puis donnez les Nuts à Myau qui se transformera et vous permettra de vous envoler jusqu'au château noir. Suivez le chemin et faites le labyrinthe qui vous ménera devant une porte fermée par magie (sauvez votre partie et prenez des points de vie). Ouvrez la porte et tuez l'ennemi qui se trouve derrière. Mais ce n'est pas encore fini, revenez sur Motavia à Paseo. Utilisez Fly d'Alis pour rentrer dans la maison. À Paseo, allez chez le gouverneur et vous tomberez dans une trappe et il y aura un couloir que vous pourrez suivre. Avancez toujours, vous devrez tomber obligatoirement dans deux autres trappes, et à la deuxième, vous aboutirez à un rectangle formé par le labyrinthe. Il y a une porte cachée dedans, elle se trouve à l'extérieur du rectangle, à l'opposé de la largeur en face de laquelle vous tomberez et au milieu en plus. Ouvrez la porte, faites les quelques mètres (sauvez la partie), et ouvrez la porte derrière laquelle se trouve un monstre gigantesque, le Darkfalz. Tuez-le puis lisez ensuite ce que le gouverneur vous dira, pour enfin admirer la superbe fin du jeu.

MASTER SYSTEM

Pour avoir 9 Vies :
Pour commencer avec 9 vies, appuyez sur **DROITE - A - BAS - B - DROITE - A - B - HAUT - BAS - START** à l'écran-titre.

Pour 99 Armes :
Pour commencer avec 99 armes de chaque type, appuyez sur **A - B - HAUT - C - A - C - A - START** à l'écran-titre.

Choix du niveau :
Pour choisir votre niveau, appuyez à l'écran-titre sur **B - DROITE - A - BAS - DROITE - HAUT - B - GAUCHE - A - HAUT - DROITE - A**, puis sur **HAUT** ou **BAS** pour choisir le niveau désiré et **START** pour commencer.

"Continues" infinis :
Pour avoir 9 "Continues" en permanence, appuyez à l'écran-titre sur **4 fois C - GAUCHE - A - BAS - HAUT - BAS**

Super Vitesse :
Pour avoir un mode Turbo, appuyez sur **B - A - DROITE - HAUT - BAS** à l'écran-titre.

Version Atari 2600 :
À l'écran-titre, appuyez sur **BAS - 96 fois A - BAS** et vous pourrez directement jouer à la 1ère version du jeu, réalisée en 1982 sur Atari 2600.

Simon :
Pour commencer directement au niveau de la "Cave Secrète de Loltun", appuyez sur **B - A - BAS - C - DROITE - A - B** à l'écran-titre et vous pourrez jouer au Simon.
À noter que les codes pour jouer au Simon et à Pitfall Atari ne fonctionnent pas sur M-CD, et que ces dernières sur MD ne peuvent être combinées aux autres.

SOLUCE :

MEGA DRIVE MEGA CD

● Ceiba Jungle
Le chemin à emprunter dans Ceiba Jungle est en forme de "S". Tout d'abord au sol, dans les arbres. Ne paniquez pas si vous êtes perdu, contentez-vous de suivre les idoles mayas jusqu'à la fin, ou prenez le temps d'explorer et de découvrir quelques-uns des objets cachés tout au long du tableau. Il vous sera facile d'acquérir une vie supplémentaire. À la fin, avant de sauter dans l'avant-dernier tronc, allez vers la droite et sautez contre l'arbre. Vous atterrirez sur une branche et vous verrez une liane se balancer au-dessus de vous. Attrapez-la puis sautez sans vous faire toucher par le serpent ni les piques bleues. Sautez à nouveau et vous tomberez sur une branche où il y a un Pitfall d'or.

● Le Jaguar de Zakelua
Après que le mot "GO!" ait disparu de l'écran, n'essayez pas de tirer sur le jaguar. Sautez-lui plutôt par-dessus et rapidement. Gardez à l'esprit que le jaguar ne peut être atteint dans les arbres sur les côtés du terrain, ne gaspillez donc pas vos pierres explosives. Utilisez-les plutôt lorsque le jaguar est hors de sa tanière. Souvenez-vous que le boomerang fait de grands dommages à l'animal mais prend un certain temps à être lancé. La technique la plus simple consiste à sauter lorsque le jaguar vous fonce dessus, puis à vous retourner rapidement et à lui tirer deux ou trois pierres. Attention, les tactiques d'attaque du jaguar changent lorsque vous l'avez tué à moitié. À partir de là, lorsque le jaguar sera hors de l'écran, il rugira et tentera de vous bondir dessus. Pour éviter ses attaques, restez au milieu et baissez-vous. En aucun cas, vous ne devrez sauter.

● Xibalba Falls
Au début du tableau, lorsque vous vous trouvez sur la plate-forme au milieu de la cascade, vous prenez le cœur puis vous vous laissez tomber dans le vide. Vous récupérerez un boomerang et, si vous êtes suffisamment habile, une vie supplémentaire. Une autre vie facile à se procurer est celle que vous trouverez si, après avoir tué le singe sur la liane, vous continuez à monter de pierre en pierre, jusqu'à une autre petite plate-forme d'où vous pourrez sauter pour vous procurer le Pitfall d'or. Lorsque vous avez l'occasion d'occire un de ces insectes collants de loin, faites-le, mais s'ils vous attrapent au visage, donnez-leur un coup de fouet. Sur la plate-forme en dessous du premier point de sauvegarde, il y a un sablier. Prenez-le, et vous passerez plus facilement du côté gauche de la cascade. Tout en haut du tableau, sur le pont de corde, vous devez prendre le piment. Puis courez et sautez vers la droite dans les branches, vous y découvrirez une vie supplémentaire avant de sortir du tableau. La fin du tableau est tout en haut à droite.

● Tazamul Mines
Ce tableau est le plus grand du jeu mais il n'est pas très long à finir si vous empruntez les "Skate-cars". La forme générale du tableau va de gauche à droite, puis de droite à gauche. Au début, utilisez le chariot de la mine pour atteindre le rail au-dessus duquel il y a un boomerang. Ce petit accessoire vous sera à nouveau utile, une fois que vous serez arrivé au bout, pour attraper la corde. Lorsque vous êtes sur les "Skate-cars", poussez rapidement au départ puis n'en descendez plus avant la fin, à moins que vous ne vouliez vous battre avec des chauves-souris. Lorsque vous êtes bloqué par la toile d'araignée, vous devez utiliser votre super tir. Rappelez-vous qu'il est plus facile d'éviter le rat sur la corde que de le tuer. N'hésitez pas à aller fouiner dans tous les coins, ce tableau regorge de cœurs, pièces et autres vies supplémentaires. À la fin du tableau, lorsque vous tombez dans le trou, vous devez aller vers la gauche en sautant par-dessus les wagonnets. Vous arriverez à la porte qui conduit à la cité perdue de Copan. C'est au début de ce tableau que vous trouverez la "Warp Zone" de la cave secrète de Loltun, où vous pourrez jouer au "Simon".

● Lost City of Copan
Ce tableau prend passablement du temps pour être bouclé car il est très tortueux. La sortie se trouve dans le coin supérieur droit. Au début du tableau, sautez le plus à gauche possible quand vous rebondissez sur la langue-tremplin de la deuxième statue murale : un scorpion blanc vous attend devant une porte. Passez-là, puis allez à gauche, une toile d'araignée cachée vous projette dans un couloir secret. Là, un tourbillon vous attend et vous conduira tout droit au Pitfall de 1982. L'un des passages les plus difficiles est celui des plates-formes amovibles. La façon la plus simple de les passer est d'augmenter le son. Dès que vous entendez un son bizarre, sautez sur la plate-forme suivante et ainsi de suite.

● Copan Temple
Dans ce tableau, vous devez presque toujours aller de gauche à droite. Dans la première partie, utilisez les toiles qui vous permettront de passer de l'autre côté de la brèche, là où se trouve un levier. Celui-ci vous ouvrira une salle aux trésors. Durant la partie, tirez tous les leviers que vous trouvez sur votre chemin, ils sont toujours utiles.

● The Zakelua's Twin Stone Jaguars
Lorsque vous combattez le premier jaguar, vous devez utiliser votre boomerang. Pour le second jaguar, utilisez les pierres. Quand les deux jaguars vous attaquent ensemble, votre principale préoccupation sera de ne pas vous faire toucher par les deux animaux. Pour les éviter, vous devez vous tenir au centre de la place et sauter lorsque les deux jaguars passent. Quand vous sautez, vous devez faire attention à retomber au même endroit. Parfois, l'un des deux jaguars sautera sur la plate-forme supérieure et y restera un moment. Vous devez alors utiliser vos pierres explosives pour tuer le jaguar restant. Lorsqu'un des deux jaguars est éliminé, il ne vous restera plus qu'à exterminer l'autre, de la même manière que celui de Ceiba Jungle.

● Lakamul Rain Forest
Ce tableau va de gauche à droite, mais il vous laisse choisir si vous désirez voyager par terre ou dans les arbres. Le chemin du haut est plus facile car vous n'aurez pas à affronter les puits et les phacochères. Rappelez-vous que les souches d'arbres sont des tremplins. Mettez-vous sur celles-ci, attendez et vous serez alors propulsé dans les arbres ou sur le chemin du haut. Au sol, lorsque vous rencontrerez un phacochère, vous devrez utiliser votre boomerang, qui le tuera du premier coup. Il faudra parfois assommer, de quelques tirs, des serpents qui sont dans les arbres pour les utiliser comme corde. Vous devrez vous dépêcher car ils se réveilleront après quelques secondes.

Yaxchilian Lagoon

Yaxchilan Lagoon demande une excellente maîtrise du joypad. Une glissade ou un saut mal negociés vous vaudront de couler à pic. Ce tableau va de gauche à droite et, comme dans Lakamul Rain Forest, il y a le choix entre le chemin du haut ou celui du bas. Dans le chemin du haut, vous pourrez facilement vous procurer quelques vies, soyez donc vigilant pour les repérer. Essayez autant que vous le pouvez de prendre le chemin du haut, cela vous enlèvera le risque de tomber à l'eau. Si vous prenez le chemin du bas, le long de la riviere, souvenez-vous que vous pouvez rester sur les crocodiles qui ne bougent pas, aussi longtemps que vous le voulez. La chose la plus importante dans ce tableau est d'être prudent a chaque saut.

Rainkancke Mine

La meilleure stratégie à adopter consiste à utiliser la voie du haut ou celle du bas. Afin de pouvoir anticiper, mettez Harry sur la droite de l'écran, au début du tableau.

Tikel Ruins

Ce tableau va de gauche à droite. Il y a plusieurs salles fermées, mais en utilisant votre ingéniosité et votre habileté, vous serez grandement récompensé. À nouveau, vous trouverez des plates-formes qui s'ouvrent et qui se ferment. Pour les passer plus facilement, vous devez écouter les sons. Lorsque vous entendez un son bizarre, sautez. Avec cette technique, vous devriez passer sans trop de problèmes. Dans le passage des langues, utilisez les pièces comme guides vers la prochaine langue. Pour venir rapidement à bout des squelettes, utilisez votre boomerang.

Zakelua's Evil Jaguar Man

Ce Boss peut vous demander quelques essais avant de réussir à le tuer. Alors, économisez vos pierres explosives pour le battre car, lorsque vous vous faites tuer, vous revenez avec le nombre de pierres explosives que vous aviez juste avant de vous faire tuer. Parce que l'homme jaguar est très rapide et le boomerang relativement lent, la meilleure solution est de l'immobiliser avec votre lance-pierres. Pour le tuer, adoptez la même stratégie que pour le tout premier jaguar. Tenez-vous au centre en lui laissant une marge de manoeuvre, et tirez-lui deux ou trois pierres. Sautez par-dessus, puis retournez-vous, et tirez-lui à nouveau deux ou trois projectiles.

Tikal Temple

Le dernier niveau du jeu vous vaudra d'aller dans toutes les directions possibles jusqu'à la fin qui se trouve tout en bas, dans le coin à droite. Tout au début, vous devez tirer deux leviers pour ouvrir une trappe qui vous permettra de continuer. Sur les plate-formes flottantes, mesurez bien vos sauts. Des que vous voyez un calendrier Maya qui roule vers vous, prenez la fuite le plus rapidement possible ou trouver le moyen de lui sauter par-dessus.

The Warrior Spirit Zakelua

C'est le meilleur défi du jeu ! Alors préparez-vous à combattre pendant un bon moment... Comme contre l'homme jaguar, n'utilisez pas tout de suite vos pierres explosives. Chaque explosion oblige Zakelua à reculer de deux ou trois pas. C'est l'occasion pour lui tirer quelques pierres avec votre lance-pierres. Cette combinaison entre pierres explosives et pierres "normales" est tout à fait efficace, et elle diminue la forme de votre adversaire. Vous devez garder autant de distance que possible entre Zakelua et Harry. Il y a deux moyens pour tirer des pierres dans la tête du monstre. Le premier consiste à sauter puis à tirer les pierres, le second à tirer à 45 degrés. N'oubliez pas de lui passer dessous lorsqu'il saute. De plus, cela vous permettra de lui tirer dans le dos pendant quelques instants. Plus vous êtes dans les airs, moins Zakelua n'a de chance de vous attirer a lui. Lorsque Zakelua s'accroupit pour jeter son poing contre vous, baissez-vous rapidement, cela vous permettra de l'éviter. Patience et persistance vous permettront enfin de délivrer votre pere.

POPULOUS

Codes :

Niveau 3	TIMUSLUG	Niveau 275	VERYOXT
Niveau 4	CALDIENILL	Niveau 300	BILQAZOUT
Niveau 5	SCOQUEMET	Niveau 325	SCODEING
Niveau 8	EAOZORD	Niveau 350	SUZDIENOLE
Niveau 11	NIMINILL	Niveau 357	SCOINOLE
Niveau 13	RINGMPED	Niveau 375	SADOUTER
Niveau 17	IMMUSILL	Niveau 400	BADMEILL
Niveau 20	SHADTED	Niveau 425	BURIKEPIL
Niveau 23	SADWILLOW	Niveau 450	JOSYMAR
Niveau 25	QAZITORY	Niveau 465	IMMOXILL
Niveau 28	HAMHIPOLD	Niveau 475	MINCEME
Niveau 31	DOVUSICK	Niveau 485	SODIDOR
Niveau 33	HURTLOPLAS	Niveau 490	MORASPIL
Niveau 35	TIMPEOLD	Niveau 492	BILYDOR
Niveau 37	SCOWILDOR	Niveau 494	WEAVUSPERT
Niveau 40	EOAMELAS	Niveau 1999	ALPDEEND
Niveau 41	BURMPAL	Niveau 3999	SUZLOPDON
Niveau 42	MORNIPPIL	Niveau 4999	KILLOGOAL
Niveau 45	RINGGBPAL	Niveau 5007	ALPINPIL
Niveau 48	BADTAL	Niveau 5012	SHADIKEOUT
Niveau 50	NOBOZJOB	Niveau 5019	MINEOUT
Niveau 54	BINMEOUT	Niveau 5024	SNIPEDON
Niveau 75	NIMLOPILL	Niveau 5029	SCOMEER
Niveau 100	CALEOLD	Niveau 5034	MORGBNILL
Niveau 125	FUTDINAR	Niveau 5037	RINGYING
Niveau 150	BINQUEME	Niveau 5044	SHADDIHM
Niveau 175	ALPAPAL	Niveau 5044	SHADDIHM
Niveau 199	KILLMENILL	Niveau 5054	SUZIKEICK
Niveau 200	EOAMPMET	Niveau 5061	SCDEICK
Niveau 201	BURHIPED	Niveau 5064	EOASODAL

Dans le livret de ce jeu, il est écrit "ce jeu comporte 5 000 niveaux", ce qui est faux !! Pour les codes des niveaux 5000 à 5080 : une fois le code tapé, apparaît sur l'écran **"searching"**. Attendre une vingtaine de secondes, puis le tableau d'information de niveau apparaît.

MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

POP BREAKER

Quelques codes :

Niveau 11	2434	Niveau 14	2487
Niveau 12	2445	Niveau 15	3408
Niveau 13	2466	Niveau 16	3429

GAME GEAR

POWER STRIKE

Pour avoir 9 vies :

En faisant avec la manette 1 : **BAS - DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - HAUT - DROITE - 1**

MASTER SYSTEM

POPULOUS 2

Codes :

10	UMNEAB	260	QMLOAF
20	NGAF	270	UGIMAK
30	GHTNAG	280	VEEGAD
40	ATNEAF	290	ABFEAC
50	ERTUAK	300	MEAGAB
60	INUNAD	310	IILDAT
70	OOOMAC	320	DONEAG
80	QUWIAB	330	UMTUAF
90	UXII	340	NGUNAK
100	ADPEAT	350	GHOMAD
110	FEAMAG	360	ATJIAC
120	PIABAF	370	ERSIAB
130	LQLYAD	380	INPE
140	UBNGAC	390	OOAMAT
150	MMUPAB	400	QUABAG
160	LDOO	410	UXLYAK
170	ALDQAT	420	ADCCAD
180	EGTIAG	430	FEUGAC
190	JIERAF	440	PIWOAB
200	QPEMAK	450	LQDQ
210	TUADAD	460	UBTIAT
220	DDLLAB	470	MMERAG
230	AFMN	480	LDEMAF
240	PEQUAT	490	ALAKAK
250	ISUXAG		

MEGADRIVE

POWER DRIVE

Codes :

Fiat Cinquencento - Kenya	RBWBQJMBY5VW9B1Q
Fiat Cinquencento - Suède	954PXBDLDSS531TP
Opel Astra - Corse	564NZ88-XMP75C91
Opel Astra - Arizona	4H4MF0VJM-NF0JB0
Opel Astra - Finlande	B74YXNZ4G6Y3J2QB
Toyota Celica - Australie	724FXS6KRTTYPVNS
Toyota Celica - Grande-Bretagne	TDW90CZ7Y4DZN4FK
Toyota Celica - Grande-Bretagne	13NXJVCS6MW6C4XM
Austin Mini - Kenya	CHCBJSRSYG5ZZ6DM
Austin Mini - Suède	NQCL5KR849SRFL9Z
Renault Clio - Corse	Y8XDVML-FMJ3V84P
Renault Clio - Arizona	JSCZ-R9X33BPF15S
Renault Clio - Finlande	JDC77F-XC7GDL-CK
Ford Cosworth - Australie	8V4X8Z8595R1V0-Q
Ford Cosworth - Grande-Bretagne	0ZLPYH8L9BZGQ3NM
Ford Cosworth - Grande-Bretagne	TNVJZQV-3FJM7GW-

MEGADRIVE

PRIZE FIGHTER

Vidéo-clip couleur :
Contrairement au jeu qui est,lui, en noir et blanc, cette astuce permet de voir un clip en couleurs pendant à peu près 3 minutes : à l'écran-menu, maintenir enfoncés ensemble **A, B et C** et appuyer sur **DROITE**
En route pour le "Making Of"...

MEGA CD

POWERMONGER

Codes :
Choisir "Restore Conquest" pour accéder à l'option "Password" ; attention, si certains des codes suivants ne fonctionnent pas, remplacer "S" par"5" et "O" par "zéro".

Niveau 10	G43RIYMDQ
Niveau 20	HPJL7NX
Niveau 30	G4U2IYNOQ
Niveau 40	CM5G
Niveau 50	HWAL5QVBG
Niveau 60	GN36RHQ
Niveau 70	G5SYG52N
Niveau 80	G73N2Q
Niveau 90	GYB6RFSQ
Niveau 100	NEPUR4Q
Niveau 110	GCX2XRFPG
Niveau 120	MMQG
Niveau 130	TPAMMMMMMMMMMMM2XQOQ
Niveau 140	GWMBFSG
Niveau 150	IDMZMMNLN7
Niveau 160	G7MNF37
Niveau 170	IABMMM2FDG
Niveau 180	IOWMMM24SQ
Niveau 190	G0FMGXPB

MEGADRIVE

PSYCHO PINBALL

Bonus Game :
À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur **START** pour faire une Pause, puis sur **B - A - B - B - A - C - A - C**. Vous serez transporté dans un niveau Bonus du jeu, où vous pourrez gagner encore plus de points

Extra-Ball :
Mettez le jeu en Pause, puis appuyez sur **BAS - B - C - B - DROITE - DROITE** et vous aurez droit à un "Tour Gratuit" (ou Extra-Ball pour les puristes).

MEGADRIVE

PROBOTECTOR

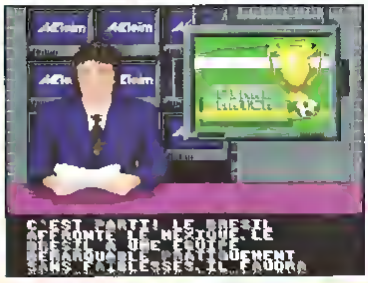
Niveau secret :
Dans le stage des ordures ("Garbage Dump"), descendez dans le sous-sol après avoir battu le Mini-Boss. Détruisez les canons, et quand vous arrivez devant la 1ère barrière, ne la faites pas exploser, mais grimpez au mur. Vous arriverez devant un personnage qui vous propose d'entrer dans une arène pour combattre. Acceptez et vous y trouverez des Boss délirants qui n'apparaissent nulle part ailleurs dans le jeu. Vous serez gratifié d'une fin hilarante

MEGADRIVE

PSG WORLD CUP CHAMPION

Codes :

Match 2 - Brésil contre Colombie	KGJCBBLBB
Match 3 - Brésil contre Irlande	6LJCCBLOB
Match 4 - Brésil contre Pays De Galles	BQJCCBLON
Match 5 - Brésil contre Espagne	XVJCCBLDN
Match 6 - Brésil contre Argentine	YZJCCBLDN
Finale - Brésil contre Mexique	V3JCCBLOH



MEGADRIVE

PSYCHO FOX

"Warp" :

- Pour passer du stage 1-2 au stage 6-1, il faut, au stage 1-2, aller le plus bas possible, vous trouverez un mur, détruisez-le et quand le tunnel s'élargit, envoyez votre oiseau dans le ciel. Le ciel commencera à craquer, envoyez-le 3 fois et un trou apparaîtra, sautez dedans et vous vous retrouverez dans un paysage noir ; suivez les ressorts et vous arriverez près d'une bouteille ; rentrez dedans et vous arriverez au stage 6-1.
- Voici un passage secret pour passer d'un monde à un autre. Quand vous arrivez à la fin du 1-3, à la série de ressorts qui va vers le haut, montez dessus jusqu'aux deux parallèles et allez sur celui de droite, lorsque vous êtes sur celui-ci, sautez et tirez, vous découvrirez le premier passage. Quand vous prenez le passage, avancez toujours tout droit et allez sur la dernière bouteille avec le rouge. Puis quand vous êtes dessus, mettez la touche contrôle sur le bas, vous arriverez alors au niveau 4-1.
- Au tout début de la partie, un œuf est dissimulé dans le décor. Pour vaincre le moustique lorsque vous le rencontrez la première fois, restez tout simplement là où la bombe apparaît. Attention, quand vous combattez le grand chat au début, c'est une pancarte et après il se réveille (sautez sur sa tête).
- Lorsque vous rebondissez sur un ressort qui ne sert à rien, lancez l'oiseau un peu au hasard autour de vous, il y a peut-être un passage secret.
- Au monde 2-2, à un moment, il y a un escalier. Montez jusqu'au deuxième mur. Cassez-le, vous récupèrerez une vie. Montez sur le cube et tapez vers la droite, vous vous retrouverez alors dans un passage secret.
- Pour finir le jeu plus rapidement, prenez le tigre ou le singe.
- BIG BOSS : placez-vous à droite du canon et dès qu'il touche le sol, tirez un coup. Allez tout à gauche de l'écran, et attendez que l'ennemi tire un éclair. Dès qu'il a tiré, revenez sur le canon pour tirer encore une fois. Placez-vous à droite du canon et tirez une dernière fois.

Si vous avez fait, à la lettre, ce que j'ai écrit, VOUS AVEZ GAGNÉ !

MASTER SYSTEM

PREDATOR 2

Codes :

MEGADRIVE

Niveau 2	KILLERS
Niveau 3	CAMOUFLAGE
Niveau 4	LOS ANGELES
Niveau 5	SUBTERROR
Niveau 6	TOTAL BODY
Invincibilité	KILLZONE

Codes :

MASTER SYSTEM / GAME GEAR

Niveau 2	SPOCGURO
Niveau 3	RQTADERP
Niveau 4	SEGATSOH
Niveau 5	NAGIRRAH
Niveau 6	LAICIFFO

PRINCE OF PERSIA

MEGADRIVE

Tous les codes :

Niveau 2	MTUEZQ	Niveau 9	QYZPWR
Niveau 3	TYZJEO	Niveau 10	QYZQGR
Niveau 4	AEFRTH	Niveau 11	QYZRQQ
Niveau 5	NJRWYT	Niveau 12	QYZSAQ
Niveau 6	00PE0Y	Niveau 13	QYZTLP
Niveau 7	OEFUNN	Niveau 14	QYZUUO
Niveau 8	QYZOMS	Niveau 15	QYZVEO
		Niveau 16	QYZWON

Super codes :

Commencer le jeu, se mettre en Pause, puis faire les manips' suivantes avec la manette 1 :

- Pour avoir 1 carré d'énergie supplémentaire :
  C - A - C - B - B - A - C - C
- Pour ouvrir toutes les portes d'un niveau :
  A - A - B - A - C - A - A - C
- Pour tuer tous les gardes visibles à l'écran :
  A - B - A - C - C - A - C - B
- Pour provoquer un tremblement de terre :
  B - A - A - B - C - B - B - B

GAME GEAR

Tous les codes :

Niveau 2	EIKGDP	Niveau 8	KELIDU
Niveau 3	ILLKGE	Niveau 9	NFOKFF
Niveau 4	LMJMIK	Niveau 10	LCJNCP
Niveau 5	NGFIDN	Niveau 11	OEMJEB
Niveau 6	IFGIDO	Niveau 12	PEJKEA
Niveau 7	MIMLGC	Niveau 13	PONJDV
		Niveau 14	QDGJOV

MASTER SYSTEM

Codes :

Niveau 2	GLFIFT	Niveau 7	PMNNIT
Niveau 3	GKENEP	Niveau 8	QMKNIR
Niveau 4	JMGJGA	Niveau 9	OJCKPC
Niveau 5	GICFCH	Niveau 10	ONMJEE
Niveau 6	LMGJGC	Niveau 11	NFGICS
		Niveau 12	QGNKEH

PUGGSY

Vies infinies :
Ramassez les lettres dans un ordre vous permettant d'écrire le mot **CHEAT** et vous aurez les vies infinies

Tous les codes de niveaux :

Château-Fort :
337 501 370 - 673 766 133 - 741 661 244

Pyramides :
377 513 170 - 654 624 533 - 712 241 244

La Mine de Diamant :
332 513 120 - 650 624 537 - 710 245 254

Temple Aztèque et le Volcan :
160 553 520 - 650 737 537 - 773 355 054

4e Boss / la Taupe et la maison :
040 553 520 - 254 617 533 - 673 255 154

Le Lac :
377 503 570 - 653 775 135 - 700 101 244

La Poursuite :
378 513 120 - 650 624 537 - 710 241 244

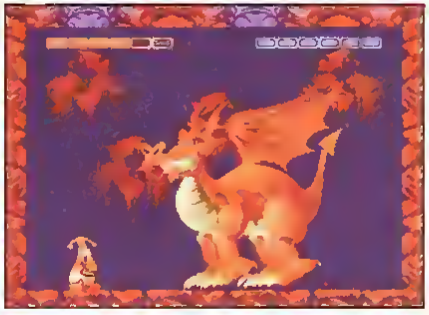
Le sommet du Volcan et le Château :
162 553 520 - 650 735 537 - 770 345 054

La Maison et le Volcan :
160 553 520 - 254 617 533 - 673 315 054

5e Boss / le Dragon :
000 753 100 - 254 217 523 - 663 317 154

Boss Final / le Chat :
700 276 007 - 304 205 663 - 037 256 376

MEGADRIVE
MEGA-CD



PUTT AND PUTTER

Quelques codes en mode "Beginner" :

Trou 4	**NKDKL**
Trou 7	**SAQAQ**
Trou 10	**WATAX**
Trou 13	**MAWAX**
Trou 16	**JKPKN**

Voici les codes en Mode "Master" :

Trou 4	**LLDKJ**
Trou 7	**FLGKL**
Trou 10	**MBTAZ**
Trou 13	**QBWAQ**
Trou 16	**SBZAO**

GAME GEAR

PACMANIA

Bonus :
Pour aller dans un tableau de bonus, il faut prendre le **Round 1** puis manger toutes les petites pastilles mais surtout pas les grosses. Quand toutes les petites pastilles sont mangées, vous entendrez un bruit continuel ; vous irez derrière la maison des fantômes et vous y verrez une pièce d'or. Mangez-la et vous vous retrouverez au tableau de bonus. Dans ce tableau, si vous vous faites attraper par un fantôme, vous passerez directement au **Round 2**.

MASTER SYSTEM

PENGUIN LAND

Temps infini :
En cours de jeu, mettez la Pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

MASTER SYSTEM

PIT FIGHTER

Options secrètes :
Au titre de présentation, appuyez simultanement sur **A + B + C** et vous voici dans des options vous permettant d'écouter les musiques, de choisir votre combattant ...

"Continue" :
Branchez les deux manettes et appuyez sur le bouton A sur la page de présentation, puis mettez le chiffre 1 pour que le jeu soit le plus facile au premier et au deuxième joueur. Jouez seul et si vous perdez, appuyez très vite sur le **START** de la deuxième manette et choisissez votre personnage. Vous ne pourrez plus le faire une fois que vous aurez dépassé les deux "Chain Man".

MEGADRIVE

POSEIDON WARS 3-D

"Continue" :
Quand "GAME OVER" apparaît à l'ecran, utilisez la manette **1** et appuyez sur **BAS - BAS - BAS - BAS - DROITE - DROITE - DROITE - HAUT - HAUT - GAUCHE**. Vous aurez un jeu continu.

"Sound Test" :
Avec la manette **1**, quand "START" descend sur l'écran, pressez **HAUT - GAUCHE - GAUCHE - BAS - BAS - BAS - DROITE -DROITE - DROITE - DROITE**. Vous aurez le test son.

Puissance de feu :
Au stage "expert", prenez la mission 5 que vous devez normalement réussir. Puis choisissez la 6, vous obtiendrez alors un "new fire system" avec trois obus au lieu de deux. C'est désormais facile de remplir les autres missions.

Score et sécurité :
L'utilisation en mode 3D avec lunettes augmente grandement le plaisir des yeux, mais rend le tir moins précis, surtout contre les salves de missiles air/mer. Utilisez les lunettes quand vous serez Amiral.

MASTER SYSTEM

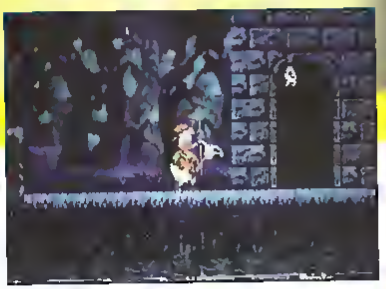
QUARTET

Super arme :
Appuyez **14 fois** sur **Pause** à la page de présentation et vous obtiendrez une arme très puissante (le rayon laser en 1/2 Lune).

Choix du niveau :
À la page de présentation, faire **HAUT** et **12 fois PAUSE** sur la manette 2. Ensuite, appuyer sur **1** et choisir son niveau avec la manette 1.

MASTER SYSTEM

QUACKSHOT



SOLUCE :

- Traversez la première partie de Duckburg et rencontrez le professeur.
- Partez ensuite pour Mexico ; traversez le pays, puis retournez à Duckburg pour recevoir la clé.
- De retour à Mexico, ouvrez la pyramide. Là, vous rencontrerez Dingo qui vous donnera les ventouses rouges.
- Retournez à Duckburg ; montez après le mur, traversez le reste de Duckburg, prenez le crochet (vive les réflexes !), Geo vous donnera alors le pistolet à bulles.
- Retour au début de Duckburg, allez en Transylvanie ; rentrez dans le château (servez- vous du pistolet à bulles pour détruire certains murs).
- Sachez que la sortie se trouve dans un trou du plafond !
- Contre Dracula, utilisez le Pop- corn en se plaçant juste en dessous de lui.
- Direction l'Inde, chez le Maharadjah, rencontrez-le et allez dans le labyrinthe.
- Pour lutter contre le tigre, évitez ses flammes et tirez-lui des bulles dessus.
- Allez en Egypte, rentrez dans la pyramide en vous servant des larmes du sphinx (bon courage !).
- Dans la salle contenant le soleil sculpté, sautez dans cet ordre : Soleil - Lune - Etoile ; le mur remontera, prenez alors le sceptre de Râ, et descendez l'échelle (attention au rail manquant !).
- Dirigez-vous ensuite vers le Pôle sud, traversez le tableau, utilisez ensuite le sceptre pour faire fondre la glace et prenez la clé Viking.
- Prenez la direction du vaisseau Viking, trouvez le capitaine, placez-vous sur la trappe et utilisez la clé. La porte vous menant au fantôme Viking se trouve dans les caisses ; pour y arriver, il faut découvrir les fausses caisses.
- Tirez dans la tête du Viking, attendez qu'il se reconstitue puis tirez de nouveau, etc.
- Le chef Viking vous ouvrira alors le livre de la légende, puis vous donnera les ventouses vertes.

Pôle Sud :

- Retour au Pôle sud : tirez sur le ventre d'un oiseau puis accrochez-vous au manche de la ventouse (pendant le vol, évitez les autres oiseaux).
- Traversez maintenant la banquise (attention aux icebergs qui bougent !).
- Dans les cavernes de glace, détruisez certains blocs avec des bulles afin de trouver le livre, puis remontez à la surface où vous attend une surprise.
- Remis de vos émotions, partez à la poursuite de Pat Hibulaire.
- Traversez la jungle en vous méfiant des serpents, des ponts, prenez le crochet et continuez toujours vers la droite.
- Dans les mines, méfiez-vous des rails manquants.
- Traversez sans vous énerver, avec patience, les plates-formes volantes ; il ne vous restera plus qu'à traverser les galeries et vous vous retrouverez ainsi devant Pat Hibulaire pour un combat singulier.
- Ne vous faites pas bloquer dans un coin. Méfiez-vous des tireurs embusqués et tirez dans la tête de Pat Hibulaire : il finira par se rendre.
- Allez au tableau des Options et lisez le livre.

L'île au Trésor :

Traversez la jungle (ne traînez pas sur les feuilles), puis enfoncez-vous dans les entrailles de l'île (attention aux planchers), grimpez avec les ventouses mais n'utilisez pas les lianes qui se consument.

- Dans le temple, faites surtout attention aux statues. Grimpez le plus haut possible : la sortie se trouve au plafond (cherchez bien, ce n'est pas dur !).
- Voilà la corniche : attention au grand plongeon car les plates-formes apparaissent uniquement sous vos pas.
- Vous voilà enfin contre le chevalier ! Grimpez au mur avec les ventouses. Attendez que les pierres soient tombées puis tirez dans sa tête. (il faut le toucher 12 fois). Bon courage !

Géo :

Après chaque niveau, retournez voir Geo Trouvetou, il rechargera vos "Bubble-gums". De plus, sur le chemin qui mène à lui, vous pourrez collecter des "Pop-corns", des points de vie et des sacs d'argent. Vous pouvez faire cela jusqu'à la fin du pôle nord.

MEGADRIVE

ASTUCES R

RAIDEN TRAD

La Fée des bois :
Au cours du premier niveau, tirez sur les arbres qui bordent le fleuve et vous sentirez que vous touchez quelque chose d'invisible. En continuant, une fée apparaîtra et si vous réussissez à l'attraper, vous gagnerez dix milles points. De plus, quand vous perdez une vie, elle vous donnera plusieurs armes et repartira aussitôt (ceci n'est valable que si vous le faites une seule fois)

MEGADRIVE

RED ZONE

Codes de niveaux :

Mission 1	ACCCBCABBAB
Mission 2	ABACBCBCABA
Mission 3	ACCCBCABBCA
Mission 4	ABACBCBCACC
Mission 5	BAAABBBCCBB
Mission 6	ABBABCAABCA
Mission 7	BAAABBCAAAA
Mission 8	ABBABCAACAC

Codes spécieux pour être invincible :

Mission 1	BAABAACBCBA
Mission 2	ABBBABACBBC
Mission 3	BAABAACBCAA
Mission 4	ABBBABACBAC
Mission 5	BAACAABAACA
Mission 6	ABBCAACACCC
Mission 7	BAACAACACBC
Mission 8	ABBCAACACBC
Astéroïdes	ABCACACBCAC

MEGADRIVE

REVENGE OF THE NINJA (THE)

"Test Mode" :
À l'écran Start/Options, faire **DROITE - GAUCHE - HAUT - BAS - DROITE - GAUCHE - HAUT** avec la manette 1 pour faire apparaître une nouvelle option (sous "Options") permettant de visualiser toutes les scènes du jeu, y compris celle de fin.

MEGACD

REBEL ASSAULT

Tous les codes :

Chapitres	Easy	Normal	Hard
02 Asteroid Field Training	BOSSK	BOTNAN	BORDOK
03 Planet Kolaador	ENGRET	NERGLIC	SKYNX
04 Star Destroyer Attack	RALRRA	LEENI	DEFEL
05 Tatooine Attack	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
06 Asteroid Field Chase	LAFRA	LWYLL	MADINE
07 Imperial Walkers	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
08 Stormtroopers	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
09 Protect Rebel Transport	MORAG	MORRT	GLAYYD
10 Yavin Training	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11 Tie Attack	OSWAFL	RASKAR	RISHII
12 Death Star Surface	KLAATU	JHOFF	IZRINA
13 Surface Cannon	IREHEZ	ITHOR	KARRDE
14 Power Relays	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15 Death Star Trench	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Écran de Fin	NORVAL	NKLLON	MALANI

MEGACD

RAMBO 3

Invincibilité :
Pour être invincible au niveau 2, aller à la caisse en HAUT, juste à gauche du point de départ. Mettez-vous à sa gauche pour n'en voir qu'un bout et tirez dessus avec une flèche. Ensuite, partez à gauche toute, avec de la fumée dans le dos pour rester invincible. Ne plus tirer dans aucune caisse.

Premier Sang :

- Tuez les hommes avec le couteau, ce qui vous rapportera des armes ou des vies en plus.

- Dans le troisième niveau, il y a deux maisons vertes. Placez trois bombes en haut dans leur coin gauche, leurs toits se fissureront et vous gagnerez une vie ainsi que d'autres bonus.

Au niveau 2, il y a un moyen de sortir rapidement. Libérez d'abord les deux prisonniers de gauche, puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Cela fait, larguez des bombes en ligne au pied du mur gauche de la cellule. Une partie du mur s'écroulera et vous pourrez alors vous échapper, gagnant du temps et économisant beaucoup d'énergie.

- Au dernier niveau, dans le labyrinthe, pour retrouver le colonel : allez d'abord à droite, puis à gauche et toujours tout droit. Quand vous arrivez et qu'il y a des murs, allez à gauche tout au fond, puis en haut à gauche, puis encore en haut à gauche. Descendez et, à gauche, remontez, puis allez à gauche et en bas. Vous verrez un grand carré marron. Mettez-vous dessus et allez vers le bas jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Placez trois bombes, puis reculez-vous. Un passage s'ouvre, descendez tout en bas. À un moment, il faudra faire de larges zigzags, puis prenez à gauche jusqu'au rail de chemin de fer ; là, vous remontez le chemin de fer vers le haut. Tout en haut, à gauche, se trouve le colonel. Tirez dans la grille et vous le libérerez. Ensuite, il faut détruire un hélicoptère et un tank.

Quand vous êtes devant le Boss de fin du jeu, détruisez d'abord l'hélicoptère. Il tombera sur le tank et ils exploseront tous les deux.

MEGADRIVE

REN AND STIMPY

Codes :

Niveau 2 (le zoo)	45z0000 00044x8
Niveau 3 (la ville)	0500003 v904zxd
Niveau 4 (la fourrière)	4510003 v9052xb
Niveau 5 (les extérieurs)	2520007 OW064XR

Il n'y a pas de mot de passe pour le Niveau 6

MEGADRIVE

REN AND STIMPY : QUEST FOR THE SHAVEN YAK

Codes de niveaux :

3 / Stinking Wet Bayou	ZONNNK
4 / Perilous Mt Hoek	YYYOWW
5 / Great Frozen North	ZOWCNN

GAME GEAR

REVENGE OF DRANCON

Choix du niveau :
Pour choisir son niveau de 1 à 9, il faut faire : diagonale **HAUT/DROITE - 1 - START**, à la page de présentation. On vous annoncera votre niveau comme d'habitude, mais vous pourrez le changer en faisant **HAUT** ou **BAS**.

GAME GEAR

RISTAR

MEGADRIVE

Super Codes :

Onchi System	MAGURO
Boss Level	MUSEUM
Choix du Niveau	ILOVEU
Attack Level	DOFEEL

GAME GEAR

Codes :

Niveau 2 : JYUN	Niveau 3 : MITO	Niveau 5 : MIHOU
	Niveau 4 : KAKO	Niveau 6 : RYUJYU

RUGBY WORLD CUP 95

Codes avec la France :

2e Tour	DJCC NTCC JFCJ FHNJ FC8J CCTL C8J7
3e Tour	FJCC NFYC CCNC YCDC NFKD NCYC 4C4C YC8F 4D4C YR
1/4 Finale	HL4C YY22 K5C?
1/2 Finale	JL4C YY22 K6C% J2KY 5
Finale	KL4C YY22 K5C% J2K1 5T2

MEGADRIVE

RINGSIDE ANGEL

Super prise :
Au début, dans le choix des catcheuses, prenez la vedette CUTY SUZUKY.
Lors du combat, lorsque votre adversaire est à terre, allez vous mettre à ses pieds et appuyez sur le bouton **C**. Recommencez jusqu'à ce que votre énergie clignote, puis prenez votre adversaire à deux bras et réappuyez sur le bouton **C** ; selon la position, pressez **HAUT** ou **BAS**, ainsi vous ferez la prise magique et votre adversaire ne pourra plus bouger

"C'est gagné" :
Pour gagner à tous les coups, envoyez votre adversaire à l'extérieur du ring et dans les cinq dernières secondes, projetez-le dans les airs puis remontez vite sur le ring. Ça marche à chaque fois !

Versus Mode :
Sélectionnez le mode "battle" ou le mode "2 players". Quand vous choisissez votre catcheuse, appuyez sur **A** et **START** et gardez enfoncées ces 2 touches si vous êtes en mode battle, ou appuyez sur **A** et **START** sur la 2e manette si vous êtes en mode 2 players. Dans la fenêtre de droite (en bas), vous verrez que votre adversaire sera... vous-même !

MEGADRIVE

RISE OF THE ROBOTS

Jouer avec le Boss :

Pour jouer avec Supervisor, mais uniquement en mode 2 joueurs, allez dans le menu Options et appuyez avec la manette 1 sur **HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - A - B - C - A - B - C**. Une ligne supplémentaire va apparaître dans les Options, indiquant que le tips a bien fonctionné. Allez dans le Mode "2 Players VS" et appuyez sur **DROITE** jusqu'à ce que le dernier Boss apparaisse, puis validez votre choix.

En Mode "2 Players VS" uniquement :
Etre invisible : appuyez **4 fois** sur **HAUT** + n'importe quel bouton.
Etre invincible : appuyez **4 fois** sur **GAUCHE** + n'importe quel bouton.
Inverser les commandes de son adversaire : appuyez **4 fois** sur **DROITE** + n'importe quel bouton.
Enlever les coups spéciaux à son adversaire : appuyez **4 fois** sur **BAS** + n'importe quel bouton.

MEGADRIVE

RISKY WOODS

Choix du niveau :
Commencer à jouer puis à perdre, en faisant en sorte de pouvoir rentrer dans le tableau des High Scores. Inscrire "EOA" et aller faire un tour dans les Options : le "Stage Select" sera apparu !

MEGADRIVE

ROAD RASH

Codes :
Utilisez les codes suivants pour commencer directement au niveau 5, avec un max' de thunes et surtout la moto de votre choix :

GAME GEAR

Diablo 1000	00000 0DQT0 15AUS 574AE
Panda 750	00000 0E6K0 159GF 568E6
Ferruci 850	00000 0E6K1 15CRU 559B2
Shuriken 750	00000 0E8G1 04ET7 547MH
Kamikaze 750	00000 0E6K0 15I7E 538D5
Banzai 750	00000 0E2N1 05I3S 5A8MU
Panda 600	00000 00VJ1 05JH5 510EE
Shuriken 400	00000 0E6R1 04M4N 509LS

ROAD RASH 2

Choix du niveau :
Pour choisir son niveau et sa moto, allez dans le menu des Options, sélectionnez une partie "Mano A Mano" et choisissez un niveau (par exemple, le cinquième). Sortez du menu des Options et allez à la "Bike Shop", prenez une moto (par exemple, la Diablo 1000 Nitro). Revenez aux Options et choisissez "Take Turns". Retournez-y à nouveau mais cette fois, sélectionnez le mode "Solo". Vous serez au niveau 5 avec la meilleure moto du jeu..

MEGADRIVE

ROAD RASH 3

Codes :

Niveau 1 - $100,000 cash	02E5-100N
Niveau 2 - $100,000 cash	02E5-200O
Niveau 3 - $100,000 cash	02E5-300P
Niveau 4 - $100,000 cash	02E5-400Q
Niveau 5 - $100,000 cash	02E5-500R

MEGADRIVE

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Difficulté supplémenteire :
Pour accéder au niveau "Crazyhard", il suffit de faire **GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE**. La manipulation est à faire sur le logo "Konami" et, si elle est bien exécutée, vous entendrez des cris.

Démo perso :
Faire sa propre démo bien personnalisée, c'est désormais possible avec la bidouille suivante ! Pressez START pour mettre le jeu en Pause, puis **7 fois HAUT - BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE**. Le mot "Pause" va s'afficher. À ce moment, réinitialisez le jeu et regardez la démo : il s'agit des soixante dernières secondes que vous venez de jouer dans la partie précédente !

MEGADRIVE

ROCK'N ROLL RACING

Codes en Mode "Werrior" avec Olef :

CHEM VI DIVISION B	D7MR RST1 WS6M
CHEM VI DIVISION A	N9WR RSR1 RS6M
DRAKONIS DIVISION B	JSKR R!T9 QSRN
DRAKONIS DIVISION A	S6N8 TSR9 QNTN
BOGMIRE DIVISION B	H!28 R3TJ T5TQ
BOGMIRE DIVISION A	D6W8 T6RJ T6YQ
NEW MOJAVE DIVISION B	57PB TSTS T421
NEW MOJAVE DIVISION A	XWNB M7RS SW21
NNO DIVISION B	79NB 9QS1 SW21
NHO DIVISION A	L3NR TSQ1 35FQ
INFERNO DIVISION B	RQNR NLS9 6TYQ
INFERNO DIVISION A	27WR RGQ9 5TKR

Commencer avec 999.000$:
En mode Vétéran : 9B9Y C02Y WS6M
En mode Warrior : JB9! C02V WS6M

MEGADRIVE

ROLLING THUNDER 3

Codes en Normal :

Niveau 2	FABOZ
Niveau 3	SSPKU
Niveau 4	KFJPZ
Niveau 5	SSPLZ
Niveau 6	ACCOX
Niveau 7	LXJKL
Niveau 8	UKPXA
Niveau 9	UKPZP
Niveau 10	LXJKA

Codes en Hard :

Niveau 1	RISKY
Niveau 2	OSEPF
Niveau 3	COEOZ
Niveau 4	XSEON
Niveau 5	OFEOP
Niveau 6	IFEOX
Niveau 7	CCEOP
Niveau 8	JSEPE
Niveau 9	ZSESK
Niveau 10	PSELF

MEGADRIVE

RBI BASEBALL 4

Super équipe :
Si vous entrez le mot de passe "**D333 K4K DKMEK**", vous pourrez jouer avec la super équipe du jeu.

MEGADRIVE

ROBO ALESTE

Choix du niveau :
Voici comment sélectionner son tableau : choisissez tout d'abord le mode Options dès l'écran-titre. Sur ce mode, réglez le son sur "3A", le niveau sur "HARD" et le numéro "CD-0A" du tableau à partir duquel vous désirez démarrer. Maintenant, pressez les touches **B + START** en même temps. Vous allez voir apparaître une option "Continue" sur l'écran-titre. Choisissez cette même option pour vous rendre sur votre tableau.
Vous pouvez faire cela à chaque fois que vous commencez une nouvelle partie ou sélectionnez un nouveau tableau, et vous pouvez dès lors remonter très facilement tout droit jusqu'au dernier niveau du jeu !

MEGACD

ROI LION (LE)

MEGADRIVE

"Debug Mode" :
Pour obtenir le choix du niveau ainsi que l'invincibilité, entrez dans le Menu Options et appuyez sur **DROITE - A - A - B - START**. Le Menu Secret va faire alors son apparition. Mettre "Cheat" sur "On" pour devenir invincible (attention pas de vies infinies) et appuyez sur **DROITE OU GAUCHE** pour sélectionner le niveau désiré

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Choix du niveau :
Dès que le logo Sega disparaît de l'écran, avec un mouvement circulaire et continu sur la croix multi-directionnelle, **faire plusieurs 360° (HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE)**, jusqu'à ce que vous entendiez un son retentir. Commencer alors une partie et vous aurez accès à un Menu Secret, permettant de choisir votre niveau en appuyant sur **DROITE** ou **GAUCHE**.

R.B.I. BASEBALL 93

Code :
Pour jouer avec n'importe quelle équipe de 1992 contre l'équipe Tengen au niveau moyen, il vous suffit de remplacer le blanc par la lettre correspondant à l'équipe désirée dans le code suivant : **D_WWD2CHCCSY**

Les équipes :

A	Los Angeles
B	Florida
C	Missouri
D	Baltimore
E	Colorado
F	Chicago (NL)
G	New York (AL)
H	Boston
I	Michigan
J	Cincinnati
K	Chicago (AL)
L	All Stars (AL)
O	Milwaukee
P	St Louis
Q	San Diego
R	New York (NL)
S	Cleveland
T	Seattle
U	San Francisco
W	California
X	Texas
Y	Kansas City
Z	Oklahoma
9	Atlanta
8	Pittsburgh
7	Houston
6	Toronto
4	Detroit
3	Philadelphia

Demo mode" :
Dès l'écran-titre, pressez simplement la touche **START** pour accéder aux Options. Après que celles-ci soient apparues, prenez la première manette et pressez les touches **A + B + C 256 fois** simultanément (si, si, 256 fois !) ou alors jusqu'à ce que l'écran des "Credits" apparaisse. Cela sera plus simple à faire si vous disposez d'une manette à tir rapide. Dans ce cas, tout ce que vous avez à faire, c'est d'allumer tous les boutons du turbo puis enfoncer les touches **A + B + C**. Enfin, l'écran des Credits apparaît et vous montre les démonstrations des programmeurs et grands créateurs du soft !

MEGADRIVE

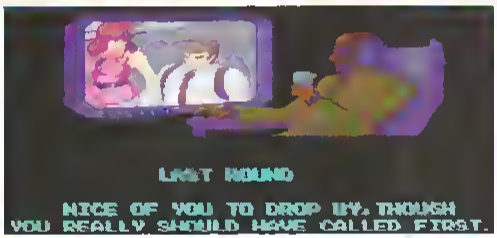
R-TYPE

Invincibilité :
Avant d'allumer la console, maintenir la diagonale **BAS/DROITE** de la manette **1** et la diagonale **HAUT/GAUCHE** de la manette **2** enfoncées. Allumez la console et attendez que le titre soit descendu et qu'apparaisse "Push Start Button" pour relâcher les diagonales

"Continues" :
Pendant le compte à rebours de l'écran Continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous accèderez alors au "Sound Test". Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "MUSIC END", appuyez ensuite sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite, faites jouer tous les sons compris entre le numéro "75" et "30", revenez à l'écran Continue et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits ; recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits

MASTER SYSTEM

ROLLING THUNDER 2



Codes en Easy :

Niveau 2	A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
Niveau 3	A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
Niveau 4	A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
Niveau 5	A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
Niveau 6	A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
Niveau 7	A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
Niveau 8	A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
Niveau 9	A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
Niveau 10	A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
Niveau 11	A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

Codes en Hard :

Niveau 1	A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Niveau 2	A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Niveau 3	A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Niveau 4	A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Niveau 5	A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Niveau 6	A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Niveau 7	A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Niveau 8	A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Niveau 9	A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Niveau 10	A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Niveau 11	A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

MEGADRIVE

ROAD AVENGER

Mode Démo :
Appuyer sur **START** ; se positionner sur Options en mettant la manette vers le **HAUT**, appuyez sur **START** puis sur **A - A - A - A - A - B - B - B - B - B**, ensuite, mettre le jeu en mode "Hard", appuyer sur **START** et, pour finir, sur **A**.

Choix du niveau :
À l'écran-titre, pressez **START** pour accéder au mode des Options. Ensuite, faire **HAUT**, et le curseur va se déplacer sur ce fameux mode des Options. Assurez-vous bien, cependant, que vous n'avez pas fait descendre le curseur dans le sens du bas, sinon cela ne marchera pas. Faire **START** et le mode Options apparaît à l'écran : faites glisser le curseur sur l'option "Players". Enfoncez la touche **A** six fois de suite, puis quittez le mode "Players" et commencez à jouer.
Déplacez la manette sur la droite à chaque fois que vous désirez changer de tableau.

MEGA CD

ROBOCOP VS TERMINATOR

MEGADRIVE

Choix de l'arme :
Démarrez le jeu normalement, puis mettez-vous en Pause. Appuyez sur **B - A - C - C - C - A - B - A - C - C - C - A - B**. Si la manipulation est bien réussie, vous devriez entendre le bruit de la mitrailleuse. Enlevez la Pause et appuyez sur les boutons **A + B + C** simultanément : vous pourrez alors choisir votre arme en bougeant le bouton de direction.

Turbo :
Pour courir aussi vite et sauter aussi loin que Carl, faites Pause puis **A - B - C - C - B - A - C - B - A - C - B - A - A - A - C - A - C - B - C - A - C - A - C - A - B - C - B**. Un petit effet sonore indiquera que la manip' est enregistrée, et voilà le mode Turbo enclenché !

Invincibilité :
Après avoir entré le mode Turbo, commencer le jeu en mode "Trainer", puis toujours diriger Robocop vers la gauche jusqu'au bout. Une fois bloqué, maintenir **HAUT** enfoncé et appuyer sur **C** pour faire un super saut et entrer dans un niveau secret, où toutes les tronches des programmeurs annoncent avec joie que dorénavant le joueur est invincible !

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Super codes :
Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en Pause. Appuyez sur **HAUT + 1, HAUT + 2, HAUT + 2, HAUT + 1, BAS + 2, BAS + 1, BAS + 1, BAS + 2**. Si cela est fait correctement, vous pourrez choisir votre arme.
Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en Pause. Appuyez sur **HAUT + 1, BAS + 1, BAS + 1, HAUT + 2, BAS + 2, HAUT + 2, HAUT + 1, HAUT + 1**. Lorsque vous enlèverez la Pause, vous bénéficierez de neuf vies.
Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en Pause. Appuyez sur **BAS + 2, BAS + 1, HAUT + 2, BAS + 2, BAS + 2, HAUT + 1, BAS + 2, HAUT + 1**. Lorsque vous enlèverez la Pause, vous passerez au niveau suivant.

RINGS OF POWER

Nouvelle intro :
Avant d'allumer la console, maintenez la diagonale **BAS/DROITE + A + B + C + START** de la manette 2 enfoncés. Maintenant, vous pouvez allumer la console et découvrir avec joie, juste après le chien, une superbe créature dévêtue...

Coordonnées :
Voici les coordonnées de pratiquement toutes les villes, sites et monuments d'Ushka Bau...

City Of Mind : 11'9" - 11'1"
City Of Division : 16'8" - 11'0"
City Of Blood : 15'1" - 17'5"
City Of Perfection : 4'1" - 14'0"
City Of Speed : 1'1" - 8'7"
City Of Kaos : 10'9" - 8'3"
City Of Commerce : 14'9" - 1'5"
Ooggania : 13'6" - 15'4"
Fenopolis : 8'2" - 16'7"
Sunrise Sunset : 3'4" - 21'8"
Celestial City : 26'1" - 15'5"
Thieves Haven : 24'3" - 18'1"
Magicnia : 31'2" - 2'8"
New Sparta : 11'5" - 21'4"
Necropolis : 30'8" - 12'5"
Oxbridge : 25'1" - 5'5"
Shard : 17'8" - 20'2"
Cathedral : 6'3" - 7'3"
Protector : 7'9" - 2'3"
Mesa : 24'4" - 14'5"
Queen Richi : 21'5" - 4'5"
Casino : 24'4" - 21'0"
Great Amphitheater : 27'0" - 10'0"
Magic 8 : 24'4" - 2'2"
Pit Of Despair : 21'8" - 8'8"
Fire Cave : 5'4" - 10'8"
Fount Of Heaven : 1'2" - 18'5"
Shady Rest Funeral : 6'0" - 18'0"
Sunnyville Loony : 31'2" - 8'1"
Powerlord Base : 28'0" - 18'0"
Mines Of Misery : 3'7" - 8'0"
Witch's Hut : 12'0" - 13'3"
Chamber Variation : 33'0" - 6'2"
Conjurer's Hut : 8'2" - 5'4"
Tutu's Tower : 33'1" - 9'0"
Belmont Residence : 20'3" - 10'5"
Bandit's Residence : 30'8" - 18'1"
Curtis Graveyard : 16'7" - 16'4"
Home Talking Bear : 33'8" - 10'5

- Pour trouver le sextant, il suffit d'aller derrière la cathédrale, à l'est, dans des grottes cachées devant des cascades.

MEGADRIVE

ROLO TO THE RESCUE

"Debug mode" :
Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur **A + C + HAUT + GAUCHE** en même temps. Gardez tous ces boutons enfoncés et appuyez sur la touche **RESET**. Lorsque la page de présentation est réapparue, vous pouvez relâcher tous les boutons. Il ne reste plus qu'à appuyer sur **B** pour que le menu des options secrètes apparaisse, permettant de choisir l'invincibilité, les vies infinies...

MEGADRIVE

ASTUCES S

SECOND SAMURAI (THE)

Codes :

Niveau 2	2AXNRUPK	Niveau 8	TSMXIEVT
Niveau 3	KFM5W2ZS	Niveau 9	XZXP5X4Z
Niveau 4	XL2ULD61	Niveau 10	6TDKM4WB
Niveau 5	ZVKT4YNR	Niveau 11	NLBAAAAA
Niveau 6	VGDXGSUO	Niveau 12	VVIN4WBK
Niveau 7	SSSQQPJJ	Niveau 13	NAHJNOU6
		Niveau 14	O41W2ZSE

MEGADRIVE

SCHTROUMPFS (LES)

Codes de niveaux :

MEGADRIVE MEGA CD

Niveau 5 - Le Lac : Schtroumpfette / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand / Grand Schtroumpf

Niveau 9 - La Grotte : Schtroumpf Farceur / Schtroumpf à Lunettes / Grand Schtroumpf/ Schtroumpfette

Niveau 13 - La Descente : Schtroumpf à Lunettes / Schtroumpf Farceur / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand

Codes en "Facile" :

Act 5 :	NTLR
Act 10 :	MCSD

Codes en "Difficile" :

Act 5 :	CRTN
Act 10 :	WPNQ

Codes en "Normal" :

Act 5 :	BBRY
Act 10 :	KFDZ

GAME GEAR

SHADOW DANCER

Vies supplémentaires :

Voici la liste des différentes vies supplémentaires qui vous sont accordées dans les trois premiers stages du jeu.

Stage 1 - 1 : sans avoir perdu, une fois que vous avez obtenu le Power-Up, montez aussitôt sur le haut de la pierre, sautez et tirez aussitôt après.

Stage 1 - 2 : après avoir passé la grande faille, placez-vous derrière la seconde pierre. Au niveau supérieur se tient un ninja rouge qui tourne sur lui-même, la vie se trouve derrière lui.

Stage 2 - 1 : au dernier niveau inférieur du pont se tiennent deux ninjas avec des revolvers. Utilisez la magie pour les éliminer et faire apparaître la vie supplémentaire.

Stage 2 - 2 : au début du stage, vous observez un premier grillage derrière vous. Après avoir obtenu le Power-Up, vous passez maintenant devant un bâtiment. Éliminez les ninjas, la vie se trouve en haut, à l'angle du second grillage et du bâtiment.

Stage 3 - 1 : au troisième étage à droite de ce stage, se trouve un ninja rouge qui tourne sur lui-même. Éliminez-le à l'aide du Power-Up pour faire apparaître les vies qu'il camoufle.

Les casques bleus tirent trois coups puis rechargent. La meilleure solution pour les éliminer est d'envoyer le chien car il ne craint pas les balles.

Les lanceurs de boucliers peuvent être abattus à distance lorsqu'ils ont tiré un bouclier, et vous pouvez envoyer le chien à ce moment-là.

Écoutez bien votre chien lorsque vous êtes dans les tableaux à zone d'ombre. S'il y a un ennemi, il aboiera. Le jeu est plus facile en mode "non-shuriken" grâce à l'attaque du chien pour les ennemis éloignés et dangereux.

Dans les tableaux faciles, approchez-vous des ennemis sans tirer et tuez-les avec le sabre. Si vous ne tirez aucun shuriken durant tout le tableau, vous aurez cinquante milles points de bonus.

Options :

Pendant la page de présentation, appuyez sur **A + B + C + START** en même temps, et voilà le menu des options !

MEGADRIVE

SHANGHAI

Effacer :

Après avoir commencé la partie, choisissez "NELP", "PEEK" et "OK END GAME". Appuyez sur le bouton 2 et vous effacerez automatiquement les tuiles de votre choix.

MASTER SYSTEM

SEWER SHARK

"Continues" :

Sachez que vous pouvez continuer plus avant dans ce jeu, mais cela ne sera possible que lorsque vous aurez atteint au moins le tableau "Exterminator", ou celui du "Beach Bum". Pour poursuivre ainsi votre périple, pressez les touches **A + C + START** simultanément dès que vous commencez à manquer de crédits.

MEGA CD

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

SOLUCE :

Première Énigme : The Mummy's Curse

Objectif : Résoudre l'enquête portant sur les meurtres d'Ebnizer Turnbull, Andrew Weatherby et James Windibank. Des informations très importantes sont disseminées dans les journaux du 17 août 1888, 5 mars 1889 et 12 avril 1889. Lisez-les. Cela fait, allez rendre visite aux personnages suivants ou rendez-vous aux lieux indiqués :

- Henry Ellis
- Société Jardine Shipping
- Université de Londres
- Andrew Weatherby
- Philip Travis
- Quiting Hogg
- Grande Librairie de Londres
- Sir Jasper Meek
- H. R. Murray
- Herman Ramsay
- Luther Tenney
- Anthony Ururburu
- Porky Shinwell

Solution :

Première victime : Ebenizer Turnbull. Meurtrier : Philip Travis. Motif : C
Deuxième victime : Andrew Weatherby. Meurtrier : Philip Travis. Motif : D
Troisième victime : James Windibank. Meurtrier : Philip Travis. Motif : B

Deuxième Énigme : une troublante meurtrière

Objectif : prouver l'innocence de Francis Nolan et résoudre le cas du "Société Burglar". Pour obtenir des informations, lisez le journal du 4 juillet 1888. Lisez le "Société Burglar". Rendez visite aux personnages suivants :

- Edard Hall (voir l'interrogatoire avec Francis Nolan)
- Sir Jasper Meek
- H. R. Murray
- Disareli O'Brian
- Langdale Pike
- Porky Shinwell
- Maison Sommerset
- Docteur Jerroid Mason
- Hiram Davenport
- Loretta Nolan
- Francis Nolan (parler avec sa servante)
- Cornelius Oldwine
- Sir Francis Clarendon
- Hotel Halliday'
- Docteur Percy Treveylan
- Otis Richmond
- H. C. Hardinge
- Bradford Lewin
- Bessie Dearth
- Société Aberdeen Navigation
- Cox & Company (Banque)
- Gus Bullock
- Goff S.

Solution :

Victime : Guy Clarendon. Meurtrier : Loretta Nolan. Motif : C.
"Société Burglar" Burglar : Guy Clarendon. Motif : B

Troisième Énigme : le soldat de plomb

Objectif : découvrir qui est le meurtrier du général Farnsworth Armstead. Interrogez les différents suspects :

- Général Farnsworth
- Robert Jurgens
- Les jumeaux Thomas
- William Rowland
- Peter Dudly
- Lord Malcom Fitch
- Hôtel Bridge
- Ambassade française
- Docteur Ainstree
- Wells Osborne
- Ambasse russe
- Hotel Royal Dekeysers
- Porky Shinwell
- Booth Lacey
- Hotel Red Bull
- Gare du London Bridges
- St Mary
- Théatre Princess
- Philip Arneau
- Grand Hotel

Solution :

Victime : Général Farnsworth Armstead. Meurtrier : Philip Arneau. Motif : B
Les raisons : XXX. Réponse : D. Pourquoi le Général a appelé sa femme ? Réponse : C

MEGA CD

SHERLOCK HOLMES C.D. Vol.2

Soluce :

Visiter les endroits suivants : Inspector Lestrade, The Central Carriage Stables, le Corbeau et le Rat, Carrol et Olikia O'Neil.
Au tribunal, répondre ceci :

1 = Thomas O'Neil
2 = C
3 = Barry O'Neil et Stephen Lyons
4 = B
5 = A
6 = Thomas O'Neil
7 = B
8 = D

Suivez ces indications pour avoir un score final de 28, identique au meilleur score de Sherlock... Élémentaire, non !?

MEGA CD

SHADOW DANCER

Choix du niveau :

À la page de présentation, faire :

Niveau 2-1 : **DROITE** et **1** sur la manette 2, et **1** sur la manette **1**
Niveau 2-2 : **DROITE** et **2** sur la manette 2, et **1** sur la manette **1**
Niveau 3-1 : **BAS** et **1** sur la manette 2, et **1** sur la manette 1
Niveau 3-2 : **BAS** et **2** sur la manette 2, et **1** sur la manette 1
Niveau 4-1 : **GAUCHE** et **1** sur la manette 2, et **1** sur la manette 1
Niveau 4-2 : **GAUCHE** et **2** sur la manette 2, et **1** sur la manette **1**

MASTER SYSTEM

SKELETON KREW

Codee :

Niveau 2	BGWY
Niveau 3	PSKJ
Niveau 4	NDZT
Niveau 5	WGBX
Niveau 6	RDFK

MEGA DRIVE

SHINOBI

Boum !

Pour avoir le pistolet au 4e Boss, Mandara, appuyez sur **HAUT - BAS - 1 - 2 - HAUT - BAS** et appuyez, très rapidement, sur **RESET**. Cette astuce ne fonctionne que sur la Master System 1.

MASTER SYSTEM

SHINOBI 3

Shurikens infinis :
Aller dans le menu des Options et se placer sur "SE" et "Shurikins", ainsi que sur "00". Et voilà une bonne réserve d'armes !

Invincibilité :
À l'écran-titre, mettez le curseur sur OPTIONS et appuyez sur **START**, puis allez sur l'option MUSIC et écoutez les musiques dans cet ordre avec le bouton **B** : HE RUHS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA et GETUFU. Vous entendrez alors un petit son. Sortez du menu Options et commencez le jeu. Vous êtes maintenant invincible !

MEGADRIVE

SHAQ FU

Mode sanglant :
À l'écran des Options, appuyez sur **A - B - C - C - B - A** et Shaq va se prendre pour Sub-Zero

Mode "Story" :
Pour jouer avec n'importe quel perso en mode Story, allez dans le menu "Option" et changez la musique suivant le perso que vous voulez incarner. Faites **HAUT - BAS - B - GAUCHE - DROITE - B**. Shaq sera toujours présent sur la carte du monde, mais vous combattrez avec le perso choisi.

MEGADRIVE

SILPHEED

Pour avoir 10 Vies :
Quand il ne vous reste plus qu'un crédit, attendez la démo de départ, puis appuyez sur **DROITE - HAUT - A - B - C - GAUCHE - GAUCHE - BAS - C - A** et **START**. Vous voici en possession de 10 crédits !

Choix du niveau :
Voici un "Select Stage" bien sympathique ! pendant la présentation du jeu, faites **BAS - BAS - HAUT - HAUT - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - A - B - START**.

MEGACD

SIMPSONS (BART Vs SPACE MUTANTS)

Vies cachées :
Il y a trois vies cachées dans le premier niveau.
- Une près du téléphone, à côté des deux jouets mauves dans l'arbuste ;
- L'autre lorsque vous faites du skate : dès que vous avez franchi la recharge de spray rouge, la vie se trouve dans l'un des arbustes après la recharge. Pour l'avoir, il faut sauter sur l'arbre ;
- La dernière se trouve dans le "E" du panneau du centre commercial "KWIK-E-MART". Pour cela, il faut utiliser une roquette et surtout bien viser le "E" de ce panneau. Cette vie vaut deux vies..

MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

SUPER REAL BASKET-BALL

3 Points :
Si vous êtes en difficulté, mettez-vous dans le coin gauche du panier et tirez les pieds juste à la ligne des trois points, vous marquerez un panier à trois points. Ne le faites pas si vous gagnez et essayez de faire un beau match avec des passes.

Options :
Lorsque vous voyez l'inscription "Press Start Button" en-dessous du terrain de basket-ball, appuyez sur **B**. Vous aurez alors un tableau de toutes les aptitudes (rapidité, musiques, bruitages, force de l'ordinateur...).

MEGADRIVE

SHINING FORCE 2

Mode "Configuration" :
À l'apparition du logo SEGA, appuyez rapidement sur **HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE - HAUT - B**. Un son va alors retentir, indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenir **START** enfoncé et procédez de manière habituelle pour commencer un jeu. La sorcière va vous permettre d'entrer dans le Mode Configuration, qui permet de jouer en Mode Turbo, d'avoir des combats en Mode Auto, de contrôler vos ennemis et aussi de terminer le jeu.

Changer les noms + choix de la difficulté :
Utilisez le Mode Configuration pour terminer le jeu. Commencez une nouvelle aventure et nommez votre perso (Logan, par exemple). Placez-vous sur **END** et appuyez simultanément sur **A + START** : un autre perso va apparaître. Vous pourrez ainsi le baptiser de n'importe quel sobriquet et en faire de même pour tous les autres persos. Vous arrivez ensuite dans le Menu de Sélection de la difficulté, où vous constaterez l'apparition du Mode "Ouch".

Mode "Arcade" :
Cette astuce est destinée aux gens patients : tout d'abord, terminez le jeu (plus facile à dire qu'à faire...) en battant le dernier Boss. Après une démo de fin qui s'éternise, "THE END" s'affiche à l'écran. Ne touchez à aucun bouton et attendez 10 bonnes minutes environ, vous serez récompensé de votre patience : un Mode Arcade vous sera offert, où vous devrez combattre tous les Boss un par un.

MEGADRIVE

SNAIL MAZE

Jeu caché :
Vérifiez qu'il n'y a ni cartouche ni carte dans la console. Appuyez sur le bouton directionnel en **HAUT** et en même temps les boutons **1 et 2**. "SNAIL MAZE" apparaît. Attention, cette astuce ne fonctionne que sur Master System 1.

MASTER SYSTEM

SKITCHIN'

"Warps" :
Il existe dans ce jeu des "Warps Zones" secrètes. Pour y accéder, il faut déjà repérer un panneau de limitation de vitesse tombé au sol juste avant un panneau de pub, puis foncer et sauter à travers le panneau de pub : le "Skitcher" est alors projeté directement à la course suivante et gagne quelques dollars supplémentaires. "Cool", me direz-vous ! Effectivement, sauf s'il n'y avait pas un petit inconvénient : certaines "Warps" vous projettent une course en arrière !

Codes :

Denver	FAUK NORO GAØ2	151$
San Diego	VDRL HFXB YYRU	695$
Seattle	NA3L PSFB ADFØ	747$
Chicago	CQFC TYZW ØBH3	188$

Super codes :
À l'écran "Warning", tapez le code "**BAD ASS**" en faisant **B - A - BAS -A - START - START**, allez dans le menu "Passwords" et validez les codes suivants en faisant **START** :

ARMOR	donne au joueur un équipement niveau 5
MONEY	donne 2000 $
SPEED	donne 3 nitros
THRASN	donne les 3 meilleures armes (batte, fouet, barramine)
BEACN	amène à San Diego
BRONCOS	amène à Denver
CAPITAL	amène à Washington
CARS	amène à Detroit
HILLS	amène à San Francisco
JAYS	amène à Toronto
LIBERTY	amène à New-York
PALMS	amène à Miami
PIZZA	amène à Chicago
STARS	amène à Los Angeles
TOTEM	amène à Vancouver

MEGA DRIVE

SPACE HARRIER 2

Choix du niveau :
Au début du jeu, au moment où vous quittez le vaisseau spatial, appuyez sur les boutons **A + B + C** simultanément et utilisez la manette de direction pour le choix des niveaux (**GAUCHE** ou **DROITE**), mais sachez que vous ne pourrez finir le jeu si vous démarrez à un tableau supérieur au premier.

MEGA DRIVE

STELLAR-FIRE

Choix du niveau :
À l'écran 'Menu', se placer sur le mot "Normal". Appuyer sur **A** pour faire défiler les différents niveaux de difficulté et maintenir **A** enfoncé quand on retourne sur le mot "Normal" et appuyer sur **C + START**. Garder ces 3 boutons enfoncés (toujours sur le mot "Normal") et faire **HAUT** sur la manette ; un son va retentir, indiquant que vous venez de sauter un niveau. Réappuyer sur **HAUT** pour sauter d'autres niveaux (**à fois HAUT** permet de commencer au dernier niveau...).

MEGA CD

SKWEEK

Codes :

2	AJAJ	34	ACGI	67	JNPF
3	JJJL	35	JCPK	68	CEEK
4	AACL	36	ALGB	69	LENM
5	JALE	37	JLPD	70	AGEK
6	AJCL	38	CCEI	71	JGNM
7	JJLN	39	LCNK	72	APED
8	CAAC	40	AEAE	73	JPNF
9	LAJE	41	JEJG	74	AGGM
10	ACAC	42	ANAN	75	JGPO
11	JCJE	43	JNJP	76	APGF
12	ALAL	44	AEGG	77	JPPN
13	JLJN	45	JELI	78	CGEM
14	ACCE	46	ANCP	79	LGNO
15	JCLG	47	JNLB	80	EAAE
16	ALCN	48	CEAG	81	NAJG
17	JLLP	49	LEJI	82	EJAN
18	CCAE	50	AGAG	83	NJJP
19	LGJG	51	JGJI	84	EAGG
20	AAEE	52	APAP	85	NALI
21	JANG	53	JPJB	86	EJCP
22	AJEN	54	AGCI	87	NJLB
23	JJNP	55	JGLK	88	GAAG
24	AAGG	56	APCB	89	PAJI
25	JAPI	57	JPLD	90	ECAG
26	AJGP	58	CGAI	91	NCJI
27	JJPB	59	LGJK	92	ELAP
28	CAEG	60	AEEI	93	NLJB
29	LANI	61	JENK	94	ECCI
30	ACEG	62	ANEB	95	NCLK
31	JCNI	63	JNND	96	ECCB
32	ALEP	64	AEGK	97	NLLD
33	JLNB	65	JEPM	98	GCAI
		66	ANGD	99	PCJK

GAME GEAR

SPACE HARRIER

Codes de niveaux :

Niveau 2	EAGF	Niveau 6	NBGA
Niveau 3	CNFA	Niveau 7	FBNE
Niveau 4	Pas de code, bonus stage	Niveau 8	Pas de code, bonus stage
Niveau 5	DGBC	Niveau 9	BFCN

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

Vies infinies :
Pour les vies infinies, entrez onze 'X' au moment où le Game Over apparaît (lorsque l'on vous demande votre nom).

Choix du niveau :
Si vous réussissez à vous classer dans les sept premiers, à l'aide de la manette, écrivez à l'invisible : "**SOUND**" pour écouter les musiques, "**THREE**" pour enlever la 3D ou "**LEVEL**" pour pouvoir choisir votre niveau de départ.

3e X

Menu secret :
Au logo Sega, appuyez simultanément sur **A + C + START** de la manette 2. Une voix attestera de votre succès. À l'écran-titre, appuyez en même temps sur **A + B + C + START** de la manette 1 et vous verrez apparaître un super Menu secret, où vous apprécierez entre autres le "Sound Test" et le Mode "Continue".

Soluce :

Au début, vous êtes au Summit Temple et vous parlez avec Daikak. Après ce dialogue, faites Move-Mt Enriku. Arrivé au temple, vous parlerez avec Torak. Ensuite, vous retournerez au Summit Temple et vous parlerez avec Daikak qui vous donnera un Dokko. Faites Move-Izumo. Là, faites Look-at What et pointez le plat de spaghettis. Faites Talk 3 fois. Puis faites Move-Izumo Temple. Une fois arrivé au temple, faites Look-At What et pointez successivement le trou et l'étiquette arrachée. Puis faites Move-Go Outside, un mec apparaîtra, faites Talk et tuez-le. Faites Look-At What et pointez le bidule orange. Faites Take-Charm.

Faites Move-Izumo puis Move-Summit Temple. Faites Talk puis Move-Attaro Shrine. Une fois arrivé, faites Look-At What et pointez l'épée. Faites Take Sword. Tuez le mec qui apparaîtra (en fait, il ne sera que blessé). Après avoir parlé avec lui, faites Take-Fake Sword. Faites Move-Summit Temple. Faites Use-Charm puis Talk-About Iwato. Faites Move-Mt Miwa. Faites Talk puis Use-Fake Sword. Tuez la fille. Faites Move-Go Inside. Arrivé au temple, tuez le mec. Ensuite, faites Move-Go Outside puis Move-Summit Temple. Faites Talk et Move-Kashima Temple. Une fois arrivé, tuez le mec. Faites Look-At What, pointez l'épée deux fois et Take-Sword Of Branches. Faites Move-Summit Temple. Faites Talk puis Move-Shimonoseki. Arrivé au port, faites Look-Terrain deux fois. Après, faites Look-At What et pointez son visage. Tout de suite, faites Spell-Hatten, Spell-Makiri, Spell-Kannon. Faites Talk quatre fois. Faites Move-Midori's House. Après avoir parlé avec son grand-père, faites Move-Pier puis Move-Go On The Sea.

Dessinez un quadrillage de A à E verticalement et de 1 à 5 horizontalement.

1) B5 Move-Plunge In The Water. Faire Kannon puis prendre Lute.

2) A4 Use-Lute.

3) A3 Use-Lute, Use-Beads mais ne pas plonger !!!

4) A1 Move-Plunge In The Water.

5) C1 Use-Beads. Move-Plunge In The Water.

6) C3 Use-Beads.

7) D2 Use-Beads.

8) D4 Use-Beads. Move-Plunge In The Water.

9) Retournez A3 puis Move-Plunge In The Water (vous serez alors dans un tableau d'action où il faudra se laisser tomber dans la première fosse).

Arrivé à un temple, faites Spell-Kannon. Faites Look-At What et pointez l'épée. Faites Take-Sword Of Kusanagi. Faites Move-Return To Boat. Faites Use-Sword Of Kusanagi. Vous retournerez ensuite au Summit Temple. Là, faites Move-Izumo puis Move-Izumo Temple. Une fois arrivé, tuez la fille (changee en dragon). Faites Move-Inside Temple. Après avoir parlé, faites Move puis refaites Move-Go Outside. Tuez la fourmi géante. Après, faites Talk et Take-Bail Of Shinzu. Refaites Talk et Move-Izumo. Là, faites Talk et Move-Kumano Shrine. Faites Look-Terrain et Talk. Faites Use-Bail Of Shimazu. Refaites Talk puis Move-Karogen (durant ce tableau d'action, il faut appuyer sur la flèche du bas sur le puits, tout de suite faire Spell-Makiri et flèche du bas sur le rocher).

Arrivé à la salle du Cauldron, faites tout de suite Spell-Indra. Ensuite, faites Look-At What et pointez le truc rond au sommet du chaudron deux fois, Use-Bail Of Shimazu, Look At What et pointez l'ouverture et Move-Inside Pot. Faites Look-At What et pointez la main. Faites Move-Go Outside deux fois et retournez au Kumano Shrine. Là, faites Talk et Move-Mt Hinokami. Une fois arrivé, tuez Kezeus puis Daikok. Faites Look-At What et pointez la pièce de l'armure restante par deux fois. Faites Take-Armor Bracers et Move-Kumano Shrine. Là, faites Use-Armor Bracers puis Move-Kakogen. Arrivé, faites Move-Inside Pot. Faites Use-Armor Bracers. Le vaisseau spatial atterrira devant une pyramide. Là, faites Move-East Sode, Spell-Fudo et Move-Inside Pyramid. Allez au bout et prenez le triangle puis ressortez. Faites Spell-Makiri, Use-Pyramid Point, Spell-Makiri, Move-West Sode, Move-South Side et Move-Inside Pyramid.

CHEMIN DE LA PYRAMIDE :

1) Allez à droite, montez l'escalier. Tuez le serpent et prenez le marteau.

2) Redescendez, prenez la deuxième porte vers la droite.

3) Prenez la première porte vers la droite.

4) Prenez la première porte vers la gauche.

5) Allez à gauche tout le temps jusqu'à une statue qui tient un trident dans sa main gauche. Prenez-le.

6) Montez l'escalier à droite et prenez la deuxième porte vers la droite.

7) Allez à gauche, détruisez le premier mur le plus haut possible et prenez le plastron. Prenez la première porte vers la gauche.

8) Prenez la deuxième porte vers la droite.

9) Prenez la première porte vers la droite.

10) Montez le premier escalier vers la droite.

11) Vous serez devant un démon puis devant Régina (pour la faire redevenir normale, faites Talk quatre fois).

18) Vous combattrez le démon.

Après l'avoir occis, la pyramide s'effondrera, vous retournerez au Summit Temple puis vous parlerez avec Daikak et enfin, vous partirez pour le royaume des morts. Arrivé devant le "Guardian", faites Use-Sword Of Kusanagi, Talk et Move-Misty Crossing, Move-Gate, Talk, Move-Chizu Sea, Move-Misty Crossing, Use-Nectar deux fois, Talk et Move-Yomotsu.

1) Allez dans l'arbre rose et faites Use-Sword Of Kusanagi.

2) Allez à Izanami et faites Talk trois fois.

3) Allez à Cerbeus et faites Look-At What et pointez la gueule du chien et Talk.

4) Retournez à l'arbre rose et faites Talk.

5) Retournez à Misty Crossing, là, faites Move-Toki Plains, Look-At What et pointez le centre du rocher, Move-Misty Crossing, Talk, Take-Oar, Move-Toki Plains, Use-Oar, Take-Mystic Harp, Move-Chizu Sea, Use-Mystic Harp, Move-Misty Crossing et Move-Yomoto.

6) Retournez voir Cerbeus et faites Use-Mystic Harp et Talk deux fois.

7) Retournez au Misty Crossing et faites Talk. Vous combattrez alors le dieu de la foudre (pour le vaincre, il faut faire un maximum de fois le Spell-Indra). Celui-ci tué, prenez l'épée.

8) Allez voir le Magicien et faites Use-Sword Of Fury.

9) Retournez à l'arbre rose et faites Talk.

10) Allez dans le Rocher Bleu et faites Move-Left quatre fois, Use-Sword Of Fury, Move-Go Inside et tuez la méduse. Prenez le miroir.

11) Faites quatre fois Move-Right et Move-Go Outside.

12) Allez voir Izanami et faites Use-Mirror, puis Talk.

Retournez au Summit Temple où vous parlerez avec Daikak. Faites Move-Izumo, Look-At What et pointez le collier de Kuma deux fois, Talk et Take-Necklace, Move-Kashima Temple, Use-Sword Of Branches, Use-Mirror et enfin Use-Sword Of Kusanagi. Vous serez alors face à quatre démons puis face au Maître du Mal.

MASTER SYSTEM

SPELLCASTER

Codes :

- Shimonoseki (le lac) : **001LLYWfgikUoolvFLTt3JCC**
- Les tableaux d'actions sont tous faciles sauf un, le tableau de la lave. Voici donc un code qui vous emmènera juste après : **59G22o5a679h59D+cgqRv1hD**
- Royaume des morts : **gggQxRivYb+yFMs3DFdQagJC**
- Izumo (juste avant les démons) : **tttddPg8FoLPgnIHj1NMqwUC**
- Passer la lave : **w8YHH5KrNQSW-Hy4jvz1YmOhC**
- Monde des manns : **Z39dYTSSY092GIOZK00li8BD**
- Le temple Izumo avant le combat : **FNIFWIIRSceiWX56uQ5o99zC**
- Le Sanctuaire Attaro avant le combat contre Jukak : **8FJtNwAABBDnXa+BuAKgWbeB**
- La montagne Miwa avant le combat contre la vieille femme : **gkwVNARx135ZJLQTQw4Kx44C**
- Au sommet du temple après la mort de Wakahiko : **w07gI7MMTVXXnpvUFXXnNcGC**
- Après le combat au temple Kasfuma : **rHTlgXoJOYcSIIrghTTNGYpC**
- Avant de pénétrer dans le sanctuaire sous-marin : **TnLckpBMNj3x56iv5PZ2Qg3C**
- Izumo avant de partir pour le sanctuaire : **DTW22aqy13Jt+JtYe02d3PnD**
- Le sanctuaire Kumano : **NNP-fTjDmm44JT0v+wyZzLyC**
- Au sanctuaire Kumano, prêt à partir pour la montagne Hinokami : **BNVFF13Y57Nu-pL2UKU7YZUC**
- Au sanctuaire Kumano, Daikok détruit : **Tnvf3r7Bgi1SK17q4suYw08D**
- À la pyramide : **brzTjJZiCDWaLOuJ-PP+dhRC**
- Au sommet de la pyramide : **Xn0kEk0cADWWHjpDaKK5TX7C**
- Début du monde souterrain : **HXZJ6aKWAD2mS-fqGGG9YkfC**
- Monde souterrain avec la harpe au passage brumeux : **dhwgAkU5knauBoqFhTcTt5zC**
- Avec le "Sword of Fury" : **YcxRB11pmxk4tUazxjuhsw6D**

MASTER SYSTEM

STEEL EMPIRE

Choix du niveau :
Pour avoir un "Select Round", allez dans le menu des Options, choisissez le "Sound Test" et écoutez les musiques dans l'ordre suivant : **1-1-9-2**. Et voilà le travail !

MEGADRIVE

SUPER STREET FIGHTER 2

Accélérer les matches "Com vs Com" :
À l'écran-titre, choisir le mode Tournament, se placer sur End à l'écran "Tournament Battle" et appuyer sur **START**. Tous les matches seront faits par l'ordinateur. Appuyer sur n'importe quel bouton pour accélérer les combats

MEGADRIVE

SPARKSTER

Codes en Easy :

Niveau 2 : Sparkster (Vert) - Roquette (Vert) - Sparkster (Jaune) - Diamants (Rouge) - Sparkster (Rouge) - Sparkster (Rouge) - Sparkster (Bleu) - Épée (Vert)

Niveau 3 : Sparkster (Jaune) - Roquette (Vert) - Sparkster (Rouge) - Diamants (Rouge) - Sparkster (Rouge)- Diamants (Rouge) - Sparkster (Bleu) - Roquette (Vert)

Niveau 4 : Sparkster (Bleu) - Roquette (Vert) - Sparkster (Bleu) - Diamants (Rouge) - Sparkster (Rouge) - Diamants (Vert) - Roquette (Bleu) - Roquette (Jaune)

Niveau 5 : Roquette (Rouge) - Roquette (Vert) - Sparkster (Jaune) - Diamants (Rouge) - Sparkster (Rouge) - Diamants (Vert) - Roquette (Bleu) - Roquette (Jaune)

Niveau 6 : Roquette (Vert) - Roquette (Vert) - Sparkster (Vert) - Diamants (Rouge) - Roquette (Jaune) - Diamants (Vert) - Epée (Vert) - Roquette (Jaune)

Codes en Normal :

Niveau 2 : Sparkster (Vert) - Roquette (Vert) - Sparkster (Bleu) - Diamants (Vert) - Sparkster (Rouge) - Sparkster (Rouge) - Roquette (Rouge) - Épee (Bleu)

Niveau 3 : Sparkster (Jaune) - Roquette (Vert) - Sparkster (Bleu) - Diamants (Vert) - Sparkster (Rouge)- Diamants (Vert) - Roquette (Vert) - Roquette (Bleu)

Niveau 4 : Sparkster (Bleu) - Roquette (Vert) - Sparkster (Vert) - Diamants (Vert) - Sparkster (Rouge) - Diamants (Vert) - Roquette (Vert) - Roquette (Bleu).

Niveau 5 : Roquette (Bleu) - Roquette (Vert) - Sparkster (Jaune) - Diamants (Vert) - Sparkster (Rouge) - Diamants (Vert) - Roquette (Vert) - Roquette (Bleu).

Niveau 6 : Roquette (Vert) - Roquette (Vert) - Sparkster (Jaune) - Diamants (Vert) - Roquette (Bleu) - Diamants (Vert) - Épée (Bleu) - Roquette (Bleu).

MEGADRIVE

SPIDERMAN VS KINGPIN

"Comics" :
Voici les emplacements tant recherchés des **21** B.D. de Spidey dans le jeu :

Numéro **2** : à "Harlem Meer".
Numéro **3** : sur "West 70th"
Numéro 4 : dans la cathédrale de saint Patrick
Numéro **5** : à l'arrêt de bus ("Bus Terminal").
Numéro 6 : au centre civique
Numéro 7 : sur Clarkson Street
Numéro 8 : Harlem Est
Numéro 9 : au zoo de Central Park
Numéro 10 : sur Court Street
Numéro 11 : dans l'Empire State Building
Numéro 12 : sur West Street
Numéro 13 : à Bleeker Street
Numéro 14 : au sud de Power Station.
Numéro 15 : sur la Première Avenue.
Numéro 16 : sur Houston Street
Numéro 17 : à l'Ecole de Musique de Jilliard.
Numéro 18 : sur Washington Street
Numéro 19 : Central Park Nord
Numéro 20 : sur Henry Street

MEGACD

SOKOBAN

Codes :

Niveau 1	TTNDCV	Niveau 26	VEKID
Niveau 2	TVPDCV	Niveau 27	VEKMH
Niveau 3	TZTDCV	Niveau 28	VEKUP
Niveau 4	THBDCV	Niveau 29	VELUQ
Niveau 5	THBEDW	Niveau 30	VENUS
Niveau 6	THBGFY	Niveau 31	EMAEP
Niveau 7	THBKJC	Niveau 32	EOCEP
Niveau 8	THBSRX	Niveau 33	ESGEP
Niveau 9	THCSSL	Niveau 34	EAOEP
Niveau 10	THESUN	Niveau 35	EAOFQ
Niveau 11	MQANCZG	Niveau 36	EAOHS
Niveau 12	MSCNCZG	Niveau 37	EAOLW
Niveau 13	MWGNCZG	Niveau 38	EAOTE
Niveau 14	MEONCZG	Niveau 39	EAPFT
Niveau 15	MEOODAH	Niveau 40	EARTH
Niveau 16	MEOQFCJ	Niveau 41	TTNXIZA
Niveau 17	MEOUJGN	Niveau 42	TVPXIZA
Niveau 18	MEOCROV	Niveau 43	TZTXIZA
Niveau 19	MEPCSPW	Niveau 44	THBXIZA
Niveau 20	MERCURY	Niveau 45	THRYJAR
Niveau 21	VQWFA	Niveau 46	THBALCD
Niveau 22	VSYFA	Niveau 47	THBEPGH
Niveau 23	VWCFA	Niveau 48	THBMXOP
Niveau 24	VEHFA	Niveau 49	THCMYPQ
Niveau 25	VEKGB	Niveau 50	THEMARS

Pour accéder au mode d'entraînement, entrez le code "**OPEN**"
Pour quitter le mode d'entraînement, entrez le code "**CLOSE**".

GAME GEAR

SONIC SPINBALL

Choix du niveau :
Allez dans le menu des Options et faites la manip' suivante : **A - BAS - B - BAS - C - BAS - A - B - HAUT - A - C - HAUT - B - C - HAUT**. Vous devriez entendre un son différent, puis maintenez enfoncés les boutons suivants selon le niveau désiré :
Niveau 2 : **A + START**
Niveau 3 : **B + START**
Niveau 4 : **C + START**

MEGA DRIVE

STORMLORD

Pour avoir 9 vies :
Si vous êtes à court de vies, mettez le jeu en Pause et appuyez sur **A - A - A - A - C - C - B - B - B - C - A**. La partie reprend et vous avez 9 vies supplémentaires. En plus de cela, sachez que cette bidouille est réutilisable "ad vitam aetemam"!
Temps supplémentaire :
Si vous voulez aussi du temps supplémentaire, mettez le jeu en Pause et pressez **B - A - A - A - C - HAUT - HAUT - HAUT - A - A - A**. L'horloge est remontée à bloc désormais !
"Next level" :
Pour passer au tableau supérieur, mettez une fois de plus le jeu en Pause et pressez **C - B - B - B - A - A - A - A - C - C - A - A - A - A**. Vous allez même pouvoir arriver jusqu'au dernier tableau du soft directo' !

MEGA DRIVE

SONIC

MEGA DRIVE

Choix du niveau + 6 émeraudes :
Pour avoir les 6 émeraudes, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - A + START** en même temps. Vous accédez à un menu pour choisir le niveau de départ. Choisissez "SPECIAL STAGE", et essayez de récupérer l'émeraude. Quand vous avez fini le niveau, faites un **RESET**. Attendez la page de titre et appuyez sur **A + START**. Vous accéderez à la même page de choix de niveau. Choisissez à nouveau SPECIAL STAGE. Répétez cela jusqu'à ce que vous ayez les 6 émeraudes. Alors ne faites pas de RESET et jouez la partie qui commence. Avec cette astuce, vous aurez des "Continues" (si vous en avez obtenu dans les SPECIAL STAGES). Et la course aux anneaux ne sera plus nécessaire ! De plus, si vous terminez le jeu, vous aurez droit à une autre fin.

GAME GEAR

Pressez **BAS** et **GAUCHE** au moment précis où Sonic et Tails apparaissent sur l'écran de présentation (celui de l'histoire). Tout en gardant le doigt dessus, pressez **1 + 2 + START**. Continuez d'appuyer jusqu'à ce que l'écran de titre principal apparaisse. Maintenant, lâchez tout (façon de parler !) et pressez **START**. Puis choisissez votre tableau !

MASTER SYSTEM - GAME GEAR

Voici où sont cachées les émeraudes du Chaos :

Green Hill Zone :

Dans l'Act 2, allez au deuxième étage de la caverne, tout au bout vers la gauche, sautez dans le trou.

Bridge Zone :

Dans l'Act 1, vous verrez sur votre passage, l'émeraude juste sous vos pieds. Pour l'avoir, prenez la première marche du pont qui s'écroule et sautez vers la gauche.

Jungle Zone :

Dans l'Act 1, juste après le tronc où il y a les piquants et un robot qui apparaît, prenez la plate-forme qui descend sur la cascade, attendez, et, en bas, sautez vers la gauche.

Labyrinth Zone :

Dans l'Act 2, vers la fin, après avoir pris l'ascenseur, vous verrez une boule qui tourne. Évitez-la, et allez prendre l'invincibilité en haut. Ensuite, foncez vers la droite en direction de la sortie. Et à un certain moment, vous verrez des pics dans le sol. L'émeraude se trouve à l'intérieur.

Scrap Brain Zone :

Dans l'Act 2, à un moment, vous arriverez à un endroit où il y a deux passages. Un passage vers le haut et un autre vers le bas. Prenez celui du haut, vous vous trouverez alors face à trois trous. Sautez dans le dernier.

Sky Base Zone :

Dans l'Act 2, au tout début, sautez dans le vide vers la gauche. Il y a une plate-forme à hélice. Prenez-la et en cours de route, vous en verrez d'autres. Prenez-les aussi. Arrivé au bout de l'aéronef, prenez la plate-forme qui monte et qui descend. Puis sautez vers la gauche, vous y trouverez la dernière émeraude.

SONIC CHAOS

Trouver les Émeraudes :

La 2e Émeraude :
Il faut que tu remontes, en t'aidant des plates-formes, jusqu'à la télé qui permet de stopper le temps, puis utilise le ressort à droite pour atteindre la 1ère plate-forme. Emprunte le ressort qui s'y trouve, rebondis sur la plate-forme la plus haute en gardant ce ressort, et enfin saute en haut à gauche pour trouver le joyau

La 3e Émeraude :
Il faut que tu fasses quatre fois de suite le même trajet dans le tuyau. À la 5ème fois, appuie constamment sur le haut de ta manette afin de prendre un chemin qui apparaît, et qui te mènera au joyau.

La 4e Émeraude :
Il faut que tu ailles le plus vite possible, complètement à droite du niveau, en utilisant les différents skates volants. Il faut obligatoirement posséder un skate, à la fin du niveau, car le joyau se trouve en hauteur, sur une grande plate-forme. Si tu n'as pas de skate à cet endroit et s'il te reste assez de temps, reviens en arrière pour en reprendre un autre.

La 5e Émeraude :
Là, tu trouveras un dédale de tuyaux. La meilleure solution, c'est de te servir du bouton PAUSE pour bien repérer le bon chemin. Si tu trouves le parcours qui mène au joyau, tu verras qu'à la fin du tuyau, un ressort te renvoie à l'intérieur. Il te faut donc sauter au bon moment pour l'éviter et récupérer le joyau, à gauche.

La 6e Émeraude :
Ce joyau apparaît lorsque tu as battu le Dr Robotnik à la fin du niveau 6, "ELECTRIC EGG ZONE". Attention, le joyau n'apparaîtra que si tu possèdes les 5 autres. Il te faut également savoir que la fin du jeu est visible uniquement si tu possèdes TOUTES les émeraudes, sinon tu auras le message "Try again".

Comment se défaire des Boss :

Turquoise Hill Zone :
Il faut le toucher 8 fois en utilisant l'attaque Supersonique.

Gigapolis Zone :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant les ballons qu'il t'envoie

Sleeping Egg Zone :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant ses tirs en rafale.

Mecha Green Hill Zone :
Il faut que tu rebondisses continuellement sur le Boss, jusqu'à sa destruction

Aqua Planet Zone :
Il faut d'abord que tu détruises les petits oiseaux métalliques en rebondissant 2 fois de suite sur chacun d'eux. Il faut ensuite que tu rebondisses 8 fois sur le Dr Robotnik, puis enfin une dernière fois après sa métamorphose.

Electric Egg Zone :
Tu dois rebondir 15 fois sur le Boss en évitant ses boules de feu, puis une dernière fois sur son vaisseau lorsqu'il passe de long en large sur l'écran.

Choix du niveau :
À l'écran-titre, faire **HAUT - HAUT - BAS - BAS - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - 2 - 1 - START**.

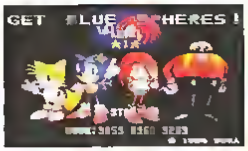
"Sound Test" :
Pour obtenir le "Sound Test", lors du titre de présentation, faire **BAS - BAS - HAUT - HAUT - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - 1 - 2 - START**

MASTER SYSTEM GAME GEAR

SONIC & KNUCKLES

Niveaux cachés :
En plus des niveaux supplémentaires rajoutés dans les versions de Sonic 2 et 3, S & K permet aussi de jouer à des tableaux-bonus et ceci avec n'importe quelle cartouche. Comment procéder, ma foi, c'est fort simple : connectez votre jeu sur S & K et appuyez sur les 3 boutons **A - B - C** en même temps quand l'écran "No Way" apparaîtra. Le message "Special Stage" s'affichera, vous permettant de jouer à un tableau qui vous rappellera le bonus-stage de Sonic 3. Si vous préférez jouer avec Knuckles, appuyez sur **A**. Mais ce n'est pas tout : si vous possédez Sonic, 1er du nom, faites la même manip' et vous aurez droit à plusieurs niveaux d'accès dont voici les 1ers codes. Faites un "Perfect" à chaque niveau spécial et vous sauterez 10 niveaux d'un coup.

Niveau 2 : **2965 3192 9023**
Niveau 3 : **3610 2354 7327**
Niveau 4 : **2921 0274 3999**
Niveau 5 : **3737 7493 1487**
Niveau 6 : **3053 9029 9071**
Niveau 7 : **3998 8191 7375**



Sauvegarde :
Si vous voulez faire des sauvegardes, il faut avoir la cartouche SONIC 3. En branchant les deux cartouches, il faut arriver à la fin du jeu. À la fin de SONIC 3, le jeu continuera comme si l'on passait à un niveau suivant en démarrant au début de SONIC & KNUCKLES. Vous serez alors en train de jouer sur votre sauvegarde. Pour reprendre une partie plus tard, il suffit de rebrancher les deux cartouches et de choisir sa sauvegarde.

MEGADRIVE

SPEEDBALL 2

Voici un code qui permet d'aller jouer en 1ère division :
jgWI DKQ9 UhpU y23A u+uc Hsym 9W8cØY88

MASTER SYSTEM

SPIDERMAN

Codes :
Niveau 2 : **ELECTRO**
Niveau 3 : **HALF2LIFE**
Niveau 4 : **COWBOY36**
Niveau 5 : **HELPIHHAND**
Niveau 6 : **PUBUC45**
Niveau 7 : **KIDNEY2**
Niveau 8 : **PENCIL6**

MEGACD

STAR WARS

Jouer sans Solo :
Vous voulez corser la difficulté du jeu ? Alors maintenez enfoncés **1 - 2 - START** en même temps quand vous allumez votre console, jusqu'à ce que les étoiles apparaissent. Si l'astuce a été bien réalisée, le logo Sega devrait apparaître dans le coin haut-gauche. Maintenant, essayez de gagner sans Han, ni Leia

GAME GEAR

SONIC 2

MEGADRIVE

Choix du niveau :
À la page de présentation, allez dans le menu Options (en appuyant trois fois sur **BAS**), puis dans le "Sound Test". Choisissez les sons **19** (appuyez sur **C**) - **65** (**C**) - **9** (**C**) - **17** (**C**). Appuyez sur **START**, cela provoquera un Reset. Maintenant, de retour à la page de présentation (lorsque Sonic et Tails sont à l'écran), faites **A + START**, vous voilà enfin arrivé au "Select Stage" !

GAME GEAR

Un max' de vies :
Au niveau 2 (Sky High Zone), à l'acte 2, il faut se laisser tomber sur la plate-forme du bas. Courez vers la gauche et mettez-vous en boule. Au moment où vous arriverez sur la télé avec une vie, appuyez sur un bouton, vous aurez alors une vie et la télé sera toujours là ! Avec un peu d'entraînement, on peut se faire jusqu'à une vingtaine de vies.

Choix du niveau :
À l'écran de présentation, maintenez **START** enfoncé et appuyez simultanément sur la diagonale **BAS/GAUCHE** et sur les boutons **1 + 2**. Un son va retentir, attendez que Sonic ait fini de courir à travers l'écran pour tout relâcher, et appuyez sur **START** pour faire apparaître le "Stage Select".

MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette, appuyez simultanément en haut à gauche et sur les deux boutons pendant une vingtaine de secondes. Appuyez sur la diagonale **HAUT/DROITE** pendant cinq secondes, appuyez sur la diagonale **HAUT/GAUCHE** et sur les **2 boutons** simultanément pendant cinq secondes, puis sur les **2 boutons** en haut à droite en même temps. Appuyez sur les deux boutons de la première manette et vous aurez le "Select Round".

SOLEIL

Combinaisons d'animaux :
Dinosaure + Guépard = renforce pouvoirs
Lion + Pingouin = maximum gel magie
Papillon + Écureuil = c'est un secret
Autruche + Guépard = triple vitesse de marche et de saut
Autruche + Chien = renforce le toucher
Autruche + Lion = renforce la flamme
Autruche + Pingouin = renforce gel par magie
Autruche + Dragon = triple vitesse du lancer
Autruche + Ecureuil = continue à rebondir
Autruche + Papillon = continue à opérer
Autruche + Oiseau = renforce plaquage épée
Oiseau + Pingouin = diminue force ennemis
Oiseau + Lion = diminue force ennemis

Raton-laveur :
Une fois l'Épée Sacrée récupérée, allez parler à votre mère dans votre maison, et aussi dans la maison à vendre. Faites cela **2** fois. Retournez dans la maison à vendre avec PILOU, le chien et vous découvrirez le RATON-LAVEUR, qui se joint à vous. Son pouvoir consiste à se transformer en double de vous-même, ce qui est idéal pour attirer les attaques ennemies.

MEGADRIVE

SONIC 3

Choix du niveau :
Après avoir entendu l'annonce du nom Sega, faites très rapidement **HAUT - HAUT - BAS - BAS - HAUT - HAUT - HAUT - HAUT** quand Sonic se matérialise, et un son va alors retentir. À la page de présentation, faites **BAS** pour dévoiler le "Sound Test", option supplémentaire sous "Competition". Faites **START** pour entrer dans ce nouvel écran et ainsi choisir votre niveau, sous-niveau, niveau bonus, Sound Test...

"Debug Mode" :
Après le code du "Select Stage", choisir son niveau, appuyer sur **A + START** en même temps puis commencer à jouer. Le score sera remplacé par des chiffres et des lettres : appuyer sur **B** pour devenir un objet, **A** pour changer les sprites, **C** pour dupliquer.

Super Sonic :
Après les deux codes ci-dessus, voici les manips' possibles : se transformer en anneau (**B**), en moniteur TV (**A**), dupliquer le moniteur (**C**) et revenir en Sonic (**B**).
Sauter sur le moniteur pour se transformer en Super Sonic, même sans avoir toutes les émeraudes du Chaos.

MEGADRIVE

SONIC CD

Choix du niveau :
À la page de présentation (après le logo Sega...), appuyez sur **HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE** et **B**.

"Sound Test" :
Faites à l'écran "Press Start" : **BAS - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A**.
À présent, modifiez les sons et entrez **FM NO.40 - PCM NO.13 - DA NO.11**, puis appuyez sur **START**. Une photo de Tails apparaît. Pressez **START** à nouveau. Maintenant, lorsque vous choisissez le mode "Time Attack", pressez **B** et permettez ainsi à Sonic de passer au travers de tout ce qui bouge à l'écran.

Utilisez les touches **A** ou **C** pour sauter, et dès une nouvelle partie, pressez **B** pour intégrer le mode "Debug". Une fois dessus, pressez **B** pour transformer à nouveau Sonic en un autre objet. Le **C** vous servira pour placer des objets à l'écran. Vous pouvez faire cela à n'importe quel tableau ! Puis écoutez les sons suivants en appuyant sur **START** pour valider :

Niveau Secret :	**FM 07 - PCM 07 - DA 07**
Sonic Masqué :	**FM 46 - PCM 13 - DA 25**
Sonic MC :	**FM 42 - PCM 03 - DA 01**
Sonic Comics :	**FM 42 - PCM 04 - DA 21**
Sonic Manga :	**FM 44 - PCM 11 - DA 09**

MEGACD

Records :
Pour accéder à un tableau des records, faites **DROITE - DROITE - HAUT - HAUT - BAS - C**.

SPLATTERHOUSE 2

Codes :

Niveau 1 : La porte est déjà défoncée à la hache !
Niveau 2 : **EDK NAI ZOL LDL**
Niveau 3 : **IDO GEM IAL LDL**
Niveau 4 : **ADE XOE ZOL OME**
Niveau 5 : **EFH VEI RAG ORD**
Niveau 6 : **ADE NAI WRA LKA**
Niveau 7 : **EFH XOE IAL LDL**
Niveau 8 : **EDK VEI IAL LDL**

MEGADRIVE

SPLATTERHOUSE 3

Codes :

Niveau 2 : **REISOR**
Niveau 3 : **ETLBUD**
Niveau 4 : **TABRAE**
Niveau 5 : **ELPOEB**
Niveau 6 : **PNENIX**

MEGADRIVE

STARGATE

Codes :

Mission 2 / Find Marines : Vide - Scarabee - Vide - Vide - Vide - Vide - U inversé

Mission 3 / Fight Anubis : Vide - Triangle - Vide - Vide - Scarabée - U inversé - Vide

Mission 4 / Find Disguised Shu'Uri : Vide - Triangle - Vide - Vide - Scarabee - U inversé - U inversé

Mission 5 / Go Through East Gate : Vide - Triangle - U inversé - Vide - Scarabée - Scarabee - Vide

Mission 6 / Shoot The Traitors : Vide - Tnangle - U inversé - Vide - Scarabée - Scarabée - U inversé

Mission 7 / Meet Daniel In Catacombs : Vide - Triangle - U inversé - U inversé - Vide - Botte - Vide

Mission 8 / Get Alien Lasers : Vide - Tnangle - U inversé - U inversé - Vide - Botte - U inversé

Mission 9 / Go Arm The Negadam : Vide - Triangle - U inversé - U inversé - Œil - Vide - Vide

Mission 10 / Teleport To Ra's Chamber : Œil - Scarabée - Botte - Vide - Œil - Vide - U inverse

MEGADRIVE

STRIDER

Choix du niveau :
Pour aller à la deuxième mission : appuyez simultanément sur les boutons **1 + 2 + HAUT**. Puis allumez la console.
Pour aller à la troisième mission : appuyez simultanément sur les boutons **1 + 2 + BAS**. Puis allumez la console.
Pour aller à la quatrième mission : appuyez simultanément sur les boutons **1 + 2 + DROITE**. Puis allumez la console.
Pour aller à la cinquième mission : appuyez simultanément sur les boutons **1 + 2 + GAUCHE**. Puis allumez la console.

MASTER SYSTEM

STREET FIGHTER 2' CHAMPIONSHIP EDITION

Mode "Versus" :
Lorsque l'écran du "Battle Mode" vous permet de choisir entre "Match Play" ou "Elimination", appuyez sur **BAS - Z - HAUT - X - A - Y - B - C** avec la manette 2. Si la manipulation est réussie, vous devriez entendre un effet sonore. Lorsque le jeu débute, vous pourrez alors choisir les deux mêmes combattants.

Plus de vitesse :
Pour accroître votre vitesse de déplacement de 5 étoiles, entrez simplement ce code sur la manette 1 au moment où les immeubles commencent à disparaître dans la séquence d'intro : **BAS - Z - HAUT - X - A - Y - B - C**. Cette fois, c'est Zangief qui pousse son cri de guerre. Avec une manette à trois boutons, la manipulation est légèrement différente, il suffit de faire **BAS - C - HAUT - A - A - B - B - C**.

MEGADRIVE

STREETS OF RAGE

MEGADRIVE

Choix du niveau :
Pour avoir le "Select Round", avant d'allumer la console, faites avec la manette 2 : **DROITE + A + B + C**. Allumez la console, allez sur Options tout en laissant enfoncés **DROITE + A + B + C**, et avec la manette 1, appuyez sur **START**. Vous obtiendrez le "Select Round" et vous pourrez avoir jusqu'à 4 vies !

GAME GEAR

Invincibilité et choix du niveau :
Pour choisir son niveau au début du jeu et aussi devenir invincible, il faut aller au "Sound Test" dans les Options. Tester le son **11** et appuyer sur les boutons **1** et **2** : un nouveau menu fera son apparition.

MASTER SYSTEM

"Continue" :
Lorsque vous avez perdu et que "GAME OVER" commence à s'afficher, appuyez tout de suite sur les boutons **1 et 2** jusqu'à ce que vous puissiez choisir de nouveau un combattant. Lorsque le jeu reprendra, vous vous retrouverez au niveau où vous aviez perdu.

STREETS OF RAGE 2

Voici un triple code super !
Mettez-vous sur Options, avec la deuxième manette, gardez enfoncées les touches **A + B + START** simultanément. Remettez-vous sur Options, toujours avec **A + B** enfoncés, et vous pourrez obtenir le "Select Round", les modes "Very Easy" et "Mania" en option, ainsi que jusqu'à neuf vies.
Pour avoir le même personnage et les mêmes vêtements : avec la manette 1, faire **DROITE + B** en restant appuyé à la page de présentation, puis avec la manette 2, faire **GAUCHE + A**, puis **C**.

MEGADRIVE

STREETS OF RAGE 3

Commencer avec 9 vies :

Aller dans le menu "Options" et se placer sur le nombre de joueurs, puis appuyer sur **HAUT + A + B + C** en même temps sur la manette 2 et faire **DROITE** sur la manette 1 pour obtenir 9 vies.

Pour avoir les 2 mêmes persos :

À la page de menu, maintenir **BAS + C** en même temps sur la manette 2 et **START** avec la manette 1 en choisissant "2 Players". Maintenant, il est possible de jouer avec les 2 mêmes joueurs.

Choix du niveau :

À l'icône des menus, maintenir **HAUT + B** enfoncés en même temps et entrer dans le menu Options pour découvrir le "Select Stage".

Jouer avec "Roo" :

Pour pouvoir jouer avec Roo, le kangourou boxeur, appuyer sur **HAUT + B + START** en même temps à l'écran-titre. Roo sera maintenant présent à l'écran du choix du joueur.

Shiva :

À la fin du Stage 1, vous devez combattre contre Shiva. Une fois celui-ci battu, maintenez **B** enfoncé jusqu'à ce que le niveau 2 commence. Quand vous aurez perdu toutes vos vies, vous pourrez jouer avec Shiva en faisant "Continue". Déception, il n'est pas aussi fort qu'on l'espérait !

Coups spéciaux :

Ces super coups sont assez puissants et en plus ne réduisent pas l'énergie (avec une manette 6 boutons) .

BLAZE :	
Flying - Double	**X - DROITE - HAUT**
Sliding - Double	**X - BAS - DROITE - HAUT**
AXEL :	
Grand - Hoo:	**X - BAS - DROITE**
Hurricane	**X - GAUCHE - BAS - DROITE**
SKATE :	
Rolling - Butt	**X - DROITE - HAUT**
Rolling - Thunder	**X - HAUT - DROITE - GAUCHE**
ZAN :	
M-Booster	**X - GAUCHE - HAUT**
H-Booster	**X - HAUT - GAUCHE - DROITE**

Contre-Projection :

Lorsqu'un adversaire vous immobilise par derrière, appuyez sur **ARRIERE - Z - Z**. Pour atterrir sur vos pieds après une projection, maintenez **C** enfoncé et appuyez sur **HAUT** dès le début de la projection.

MEGADRIVE

SUNSET RIDERS

Pour 99 "Continues" :

Allez dans le menu des options et écoutez les sons suivants, en appuyant toujours sur **B** : son 00, son 1A, son 19, son 18, son 17, son 0E, son 0E et encore une fois le son 0E. Puis allez sur l'option "EXIT" et appuyez sur **B**.

MEGADRIVE

SUPERMAN

Sautar las niveaus :

Tout d'abord, il faut jouer, perdre et enfin arriver à l'écran des "High Scores", pour y entrer le nom "**ZAQ**". Puis maintenir les boutons **1 + 2** enfoncés pendant 2 ou 3 secondes afin de sauter les niveaux.

GAME GEAR

SUPER MONACO GP

Fin étrange :

Jouez sur le circuit de Monaco et sur les circuits mouillés. Arrangez-vous pour finir dans les trois premiers sur chacun d'eux et, juste avant la ligne d'arrivée du circuit mouillé, enfoncez les touches **A + B + C**. À la remise des trophées, ce n'est pas la Coupe que vous avez entre les mains, mais carrément votre propre tête !

MEGADRIVE

Super Hang-On :

Faire Reset au Championnat et mettre "HANG-ON" comme nom. Sauvegarder puis faire Reset. Maintenant, allez sur "Free Practise image Training" puis, après avoir sélectionné le nombre de tours et fait la grille de départ, appuyez sur **BAS** et **A** jusqu'à ce que l'écran des transmissions apparaisse. Et c'est parti !

Code :

Il existe un mot de passe qui vous place à la dernière course de l'année, dans la meilleure équipe, avec un maximum de points. Tapez : **15G2 B3E4 DJ00 0000 000N 00J3 C4N7 6S8A B9DE FON9 1000 0041 0000 0000 F200 71D7**

SUPER MONACO GP 2

GAME GEAR

Codes :

N° 1	BPJY-BYLY	N° 8	FMMF-BBAF
N° 2	FTOD-SPWS	N° 9	CRVP-EGJV
N° 3	OAFN-QNYL	N°10	EMUG-DOWX
N° 4	CQAT-ETJX	N°11	SNWI-NMMG
N° 5	LLSQ-GJTI	N°12	ATUT-JNOZ
N° 6	CXUP-UQJF	N°13	ZTQZ-UNLX
N° 7	ERDG-KGWM	N°14	FSZS-XWIN
		N°14	SZHW-PPMI

Un mot de passe pour voir la fin du jeu : **CHAM-PION**

MASTER SYSTEM

Codes :

Round 2	YBCB GUBP	Round 8	BXJY WQLZ
Round 3	KDYX KHVZ	Round 9	WPHW OXZR
Round 4	XBBN ZFYZ	Round 10	FYZD TOAV
Round 5	VNEL QUSC	Round 11	CFVZ MHNF
Round 6	ERUP IRCX	Round 12	RNOV SYRA
Round 7	IDFS YOEQ	Round 13	IATH WAEO
		Round 14	NCZC SFGU

SUPER THUNDER BLADE

Choix du niveau :
Pour sélectionner votre tableau, dès l'écran-titre, pressez **A - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT - START** pour passer au 2e tableau. Pour le 3e tableau, enfoncez la touche **A 2 fois** au lieu d'une, puis pour le 4e tableau, pressez **A 3 fois**. Enfin, enfoncez la touche **A 4 fois** pour vous téléporter jusqu'au 5e tableau (la totalité du code doit évidemment être retapée apres l'appui de la touche A).

MEGADRIVE

STRIDER

Choix du niveau :
Pendant le rire du Maître, à la page de présentation, faites **BAS - A - C - B - C - A**

"Continue" :

qui plus est avec toute votre énergie, no problemo !
Pendant le rire du Maître à la page de présentation, faites **A - C - B - C - A - START**

Chambre secrète :
Pour accéder à l'une des nombreuses chambres secrètes présentes dans ce soft, voici ce qu'il faut faire... Au second tableau, frayez-vous un chemin entre le gorille et les mécanismes tournants, puis une fois tiré d'affaire, sautez sur l'un des conteneurs et sur l'un des rochers qui se trouvent juste au-dessus. Attention à bien sauter à l'intérieur ! Si vous effectuez l'opération dans un "timing" correct, vous serez aspiré par les rochers et précipité au cœur même de la chambre secrète. Si cela ne fonctionne pas tout de suite, répétez le processus jusqu'à réalisation. Une fois que vous aurez été aspiré, vous devrez affronter le fantôme : débarrassez-vous donc au plus vite de cet empêcheur de jouer en rond et escaladez le mur qui se trouve à votre droite, afin de sortir et reprendre une partie normale. Et c'est bon...

MEGADRIVE

SUPER SHINOBI

Vies infinies :
À la fin du 1.3, lorsque le monstre est mort, le décompte des points se fait. Appuyez ensuite sur **START** et, ô miracle : VIES INFINIES.

Boss :
Au dernier niveau, juste avant le Boss, quand vous sortirez de la porte, tournez-vous, sautez en faisant des vrilles et tirez des shurikens dans la moitié de l'écran, alors un "bonus Pow" apparaîtra. Vous n'aurez plus qu'à le prendre et vous pourrez passer le Boss sans problème.

Choix du niveau :
À la carte de départ, faites **A, C** et **HAUT** en même temps, votre position clignotera et vous pourrez choisir votre stage.

30.000 Points :
Pour avoir 30.000 points de bonus à la fin de chaque niveau, il faut avoir 11 fois plus de shurikens que de vies.

MEGADRIVE

SUPER VOLLEY BALL

Tirs qui tuent :
- Tir-éclair : faites **B** et **HAUT**. Appuyez sur **A** puis faites **BAS** sans relâcher **B**.
- Tir-lumière : à réception de la balle, faites **A - B - HAUT**. Lorsque la balle arrive sur le mec au filet, faites **A - B - C - BAS**. Et là, vous verrez, c'est imparable !
- Pour bloquer le service éclair : appuyez 4 fois à l'avant (selon le joueur) et faites la réception.
- Pour faire un service "LASER", il faut appuyer sur **B + HAUT** simultanément. Puis après avoir appuyé sur **A** pour envoyer, il faut appuyer sur **BAS** en maintenant toujours **B** enfoncé.
- Quand vous rattrapez la balle, mettez la manette en **BAS** et restez appuyé sur **A + B**, jusqu'à ce que le joueur ait passé la balle au tireur. Ça ne marche qu'une fois par set.
- Pour "planter" les balles sur la ligne des 3 mètres, attaquez en appuyant sur **A** et la diagonale arrière vers le **BAS**.
- Pour le smash qui sort de l'écran, et donc empêche le joueur adverse de voir exactement l'emplacement où la balle va atterrir, appuyez sur **A + B + HAUT**, et au moment de frapper la balle, réappuyez sur **A + B** en remettant en **HAUT**.
- Pour effectuer un service éclair, faire **HAUT** et appuyer sur **A + B** en même temps, quand la balle devient rouge, faire **BAS** et appuyer sur **A + B** toujours en même temps.
- Pour un super spike : **BAS + A + B** simultanément.

Codes :
Voici les codes des équipes US qui doivent rencontrer la Russie en match de Coupe du Monde.
Pour la Chine, entrez **HLXLA**
Pour le Japon, entrez **RLVLK**
Pour l'Italie, entrez **RMXRU**
Pour la France, entrez **RUFOR**
Pour la Hollande (l'autre pays du fromage), entrez **RSAAV**
Pour le Brésil, entrez **RQVAZ**
Et enfin pour la Russie, entrez **RP.VE**

MEGADRIVE

SWORD OF SODAN

Potions miraculeuses :
Il y a dans ce soft des potions miracles qui vous permettront de vous téléporter d'un niveau à un autre. Si, si ! Entre les tableaux 1 et 5, arrangez-vous pour récupérer les quatre potions à l'éther et ingurgitez-les toutes en même temps afin de passer au Stage suivant.

Zapper un niveau :
Pour changer de niveau en plein milieu d'une partie, il n'y a rien de plus facile. Lorsque vous devez entrer votre nom dans les "High Scores", inscrivez "**HINANP**". Ensuite, recommencez une partie et appuyez sur le bouton **START** de la deuxième manette.

MEGADRIVE

SNOW BROS

Codes :

MEGADRIVE

ABSX	IKAP	FEXS
FJTZ	CJYT	XSAP
PBZX	EKYT	IBTZ
LBZX	FPJL	

SUPER SHINOBI 2

Choix du niveau :
Pour choisir votre tableau, mettez le jeu en Pause et appuyez sur **A + B + C** en même temps, puis **HAUT + BAS** pour arriver au "Select Stage".

MEGADRIVE

SLIDER

Tous les codes :

GAME GEAR

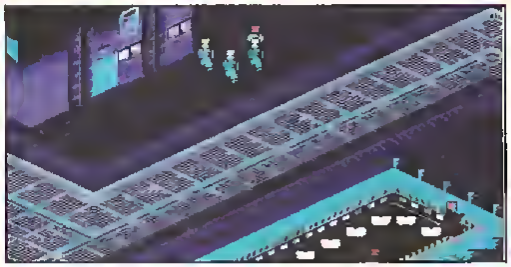
1	AAJJ	34	ACGI	67	JHPF
2	AJAJ	35	JCPK	68	CEEK
3	JJJL	36	ALG8	69	LENM
4	AACC	37	JLPO	70	AGEK
5	JALE	38	CCEI	71	JGNM
6	AJCL	39	LCNK	72	APED
7	JJLN	40	AEAE	73	JPHF
8	CAAC	41	JEJG	74	AGGM
9	LAJE	42	ANAN	75	JGPO
	ACAC	43	JNJP	76	APGF
11	JCJE	44	AECG	77	JPPH
12	ALAL	45	JELI	78	CGEM
13	JLJH	46	ANCP	79	LGHO
14	ACCE	47	JNL8	80	EAAE
15	JCLG	48	CEAG	81	NAJG
16	ALCH	49	LEJI	82	EJAN
17	JJLP	50	AGAG	83	NJJP
18	CCAE	51	JGJI	84	EACG
19	LCJG	52	APAP	85	NALI
20	AAEE	53	JPJ8	86	EJCP
21	JANG	54	AGCI	87	NJLB
22	AJEH	55	JGLK	88	PAAP
23	JJNP	56	APC8	89	PAJI
24	AAGG	57	JPLO	90	ECAG
25	JAPI	58	CGAI	91	HCJI
26	AJGP	59	LGJK	92	ELAP
27	JJP8	60	AEEI	93	NLJB
28	CAEG	61	JENK	94	ECCI
29	LANI	62	ANE8	95	HCLK
30	ACEG	63	JNHO	96	ELC8
31	JCHI	64	AEGK	97	NLLD
32	ALEP	65	JEPM	98	GCAI
33	JLN8	66	ANGD	99	PCJK

SECTION Z

3e Planète :
- Trajet à prendre : **BAS - HAUT - BAS - BAS** - allez en haut de la section 47 et tirez sur la droite pour faire apparaître une boucle qui vous mènera au niveau supérieur. **HAUT - BAS - BAS - HAUT** - allez en haut de la section 54 et tirez sur la droite **HAUT - BAS - BAS.**
- Si vous ne prenez pas les boucles, vous tournez en rond sans pouvoir finir le jeu.
- Dans la dernière section (sect. 58), vous serez confronté à L-Brian (le maître de Balangool) et pour le vaincre, il faut posséder le laser ainsi que la protection magnétique. Pour avoir une chance de le battre, il faut que l'énergie soit supérieure à 64%.
- Pour récupérer le maximum d'énergie, allez à la section 46 et allez chaque fois en haut : vous atteindrez facilement 99% d'énergie.

MASTER SYSTEM

SYNDICATE



Codes :
Pour progresser dans les recherches en équipements et en modifications, mettre la taxe de l'Europe de l'Ouest à 100%, afin d'avoir de nouvelles recrues à chaque rébellion, et à 40% pour les autres pays conquis.

Europe de l'Ouest	PJ2QOYT3K
Scandinavie	PK3Q3TGAT
Europe Centrale	L8TCTHGAQ
Europe de l'Est	LXF9G378AD
Oural	P761WDAT0030K
Kazakhstan	7XW620LQ0HO
Mongolie	CTG2V30AC08NT
Extrême Orient	KVYY3BQAT8830X
Californie	QVM47K8V8830XE
Chine	RE123HFZ8830XEJ
Inde	5YD2M7FFQ838MEJ2G
Colorado	5EX2V9FBW838MEK3G
Alaska	EV32N6O8W928MEK3G
Yukon	F4X2K3O8W92CHEK3G
Mid-Ouest	CGA2M50BW92CHAP3G
Siberie	PBA42LD8W92W1AP3G
Iran	J732XCC8W92W1AK7G
Arabie	J8F7L0C8WRJW1AK6H
Iraq	1H1AH8CBWXNW1AVEH
Soudan	E8K9M282PZNW1AVCK
Zaire	FH88DH88PZNW1AVCK0
Lybie	L489L8A2KVNW1ABWKD
Ceinture du Pacifique	M218OKA2KVNW1ABWV8
Kenya	J9DA1YA0HVNW1ABWV0
Mozambique	04JFVF40HKYW1ABWV0G
Nigéria	WKRKMR0013YW1ABWV0
Afrique du Sud	T95FM50002YW1ABWT10
Mauritanie	09ZE1J9000WW1ABQY10
Algérie	N33H970000WW1BAQY10
Territoires du Nord-Ouest	NWWKPV0000CC1BAQY10
Territoires du Nord-Est	P89QZ0000441BAQY10
Groenland	PYZWCF0000001BAQY10
Terre Neuve	MPMACQ0000000AAQY10
Montagnes Rocheuses	MEC9L30000000022QY10
Indonésie	24H5J820000000QY10T
Australie Occidentale	02M4X520000000QY14Y
Nouvelles Galles du Sud	04H43R000000000QY15Z
Territoires du Nord	00P89X200000000QY17X
Etats du Sud	HHP6FP0000000009E17X
Mexique	YQHARD000000008A57X
Colombie	RA48L20000000008877X
Pérou	8YFB3H0000000008833X
Paraguay	82K3KC2000000008833D
Uruguay	7VAZ020000000088339
Vénézuela	RKWYWZ20000000088119
Brésil	7K2ZLL00000000088009
Argentine	7TA0CJ00000000088001

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT

à Mega Force pour 6 mois ou 1 an selon votre modèle de console

ET TRICHEZ COMME UN "PRO" GRACE À L'ACTION REPLAY PRO.

Profitez de notre SUPER PROMO SUR L'ACTION REPLAY PRO,

utilisez les nombreux codes que nous vous fournissons tous les mois, et réalisez une économie pouvant aller jusqu'à

140 FF !

FAUT ETRE BARJE POUR NE PAS DIRE OUI !

MEGA force

Oui, oui, OUI ! Je veux m'abonner à MEGA FORCE :

OPTION 1

JE M'ABONNE À MEGA FORCE POUR 6 MOIS (6 NUMÉROS) ET JE RECEVRAI UNE CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO POUR :

❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑ MEGA-CD (COX PRO)

AU PRIX DE 322 FF (PORT COMPRIS) AU LIEU DE 450 FF !

OPTION 2

JE M'ABONNE À MEGA FORCE POUR 1 AN (11 NUMÉROS) ET JE RECEVRAI UNE CARTOUCHE "ACTION REPLAY MK II" POUR MEGADRIVE, AU PRIX DE 562 FF (PORT COMPRIS) AU LIEU DE 702 FF !

OPTION 3

JE CHOISIS L'ABONNEMENT SIMPLE D'UN AN (11 NUMÉROS) AU PRIX DE 270 FF (EUROPE 390 FF, RESTE DU MONDE PAR AVION 530 FF).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos P.A. sont prioritaires. Délai d'expédition de la cartouche A.R : 3 semaines, sous réserve des stocks disponibles. Les offres d'abonnement avec cartouche ACTION REPLAY sont réservées à la France métropolitaine (ajouter 100 FF pour les DOM-TOM).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'etiquette d'expedition de l'abonnement).

À retourner à MEGA FORCE ABO,
6 Bld Général Leclerc - 92115 - Clichy Cedex

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE.....AGE .....

★ MEGADRIVE ★

SONIC THE HEDGEHOG spinball

CODES ACTION REPLAY

FF579E0003 Vies infinies
0003226600 Permet de jouer avec la version CEE sur MD Jap & US

Attention ! Les aventures de Sonic continuent et le revoilà dans Sonic Spinball "le retour de la revanche", en compagnie du Docteur Robotnik, son ennemi juré. Mais Robotnik n'est pas seul, il est accompagné de quelques mutants au faciès peu engageant, qui auront pour seul but de vous expédier en enfer. Que la force soit avec vous...

LES CAVES TOXIQUES

NIVEAU 1

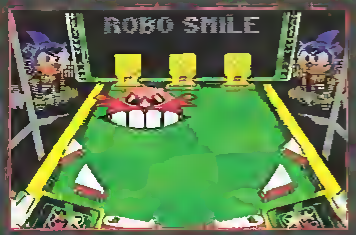
La baignade est fortement déconseillée dans ce niveau ! Votre seul but est de récupérer les trois émeraudes bleues qui se trouvent dans cette caverne. Toutefois, cela ne vous empêche pas de faire un maximum de points en récoltant des "rings", car tous les vingt mille points, vous gagnerez une "extra-ball", ce qui n'est pas négligeable si vous voulez en découdre avec le boss final.

1) Tirez dans les deux cibles pour vider la cuve, ce qui permettra à Sonic de récupérer cette émeraude sans être ébouillantée.
2) Après avoir touché les deux cibles, les deux conduits qui vous mènent à l'étage supérieur s'ouvriront.
3) Pour libérer le passage, faites monter Sonic trois fois dans cette zone.
4) Actionnez le levier pour que le wagonnet puisse arriver jusqu'à l'émeraude.
5) Eliminez les trois barils et vous disposerez d'un passage supplémentaire.
6) Si vous atterrissez ici, mettez Sonic en boule et ne vous faites pas aspirer par le trou si vous voulez rester au même étage.
7) Ce wagonnet vous conduira directement aux émeraudes à condition d'avoir manœuvré les aiguillages ultérieurement.
8) L'emplacement des deux premières émeraudes...
9) L'emplacement de la troisième émeraude.
10) Après avoir récolté les trois émeraudes, vous allez pouvoir vous amuser avec le Boss. Rebondissez sur son bulbe, il a horreur de ça (NdM : je suppose que, dans son langage de charretier, ce cher Pascal voulait bien sûr faire allusion à la tête du Boss, sacré Pascal !).

STAGE BONUS N°1

Pour compléter ce stage, vous devrez briser tous les animaux apparaissant dans les lampes, et ce avant que votre jauge ne soit vide. Vous gagnerez plus de points si vous arrivez dans la capsule de Robotnik.

STAGE BONUS N°2

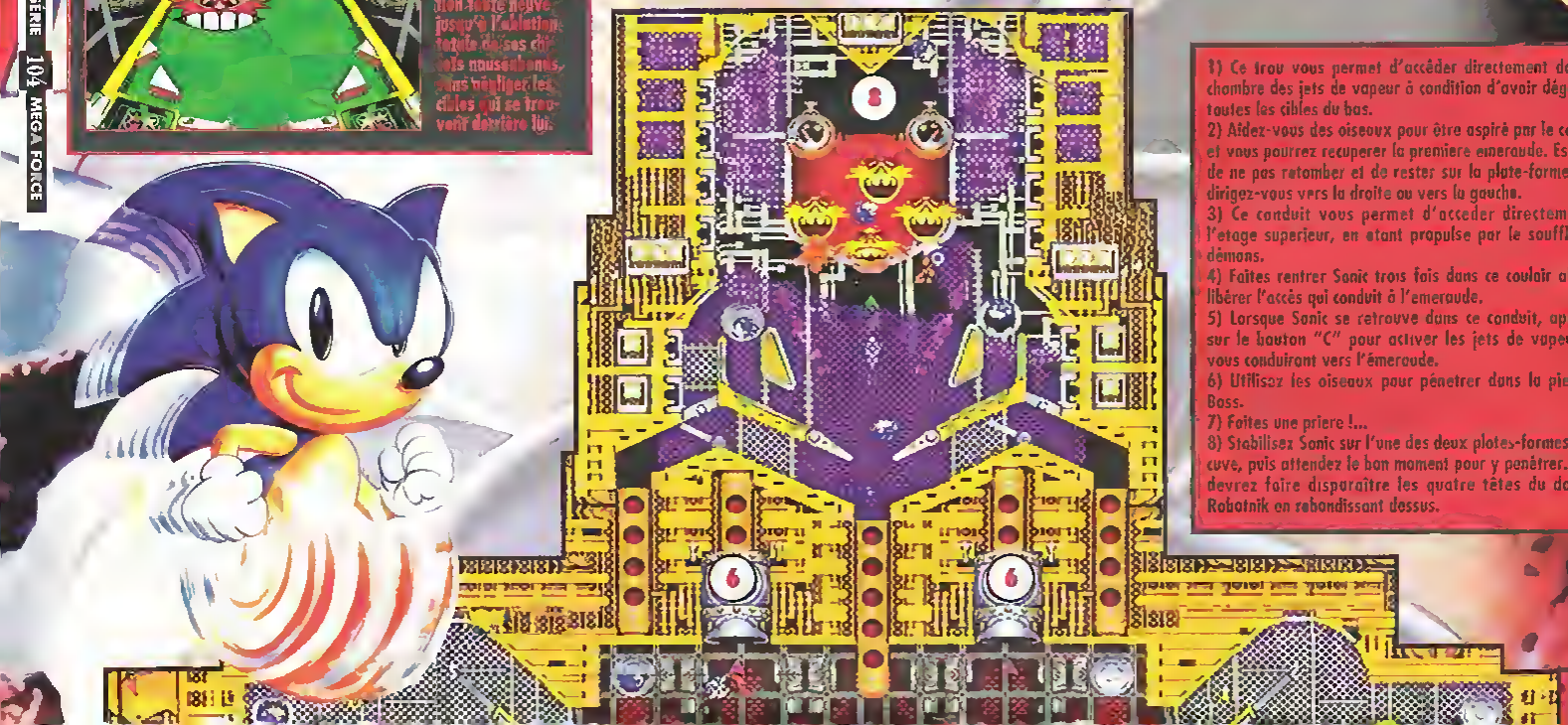


Vous voici en face d'une "demi-tortue" de Robotnik. Tirez dans sa défiguration toute neuve jusqu'à l'ablation totale de ses chairs nauséabondes, puis anéantissez les cibles qui se trouvent derrière lui.

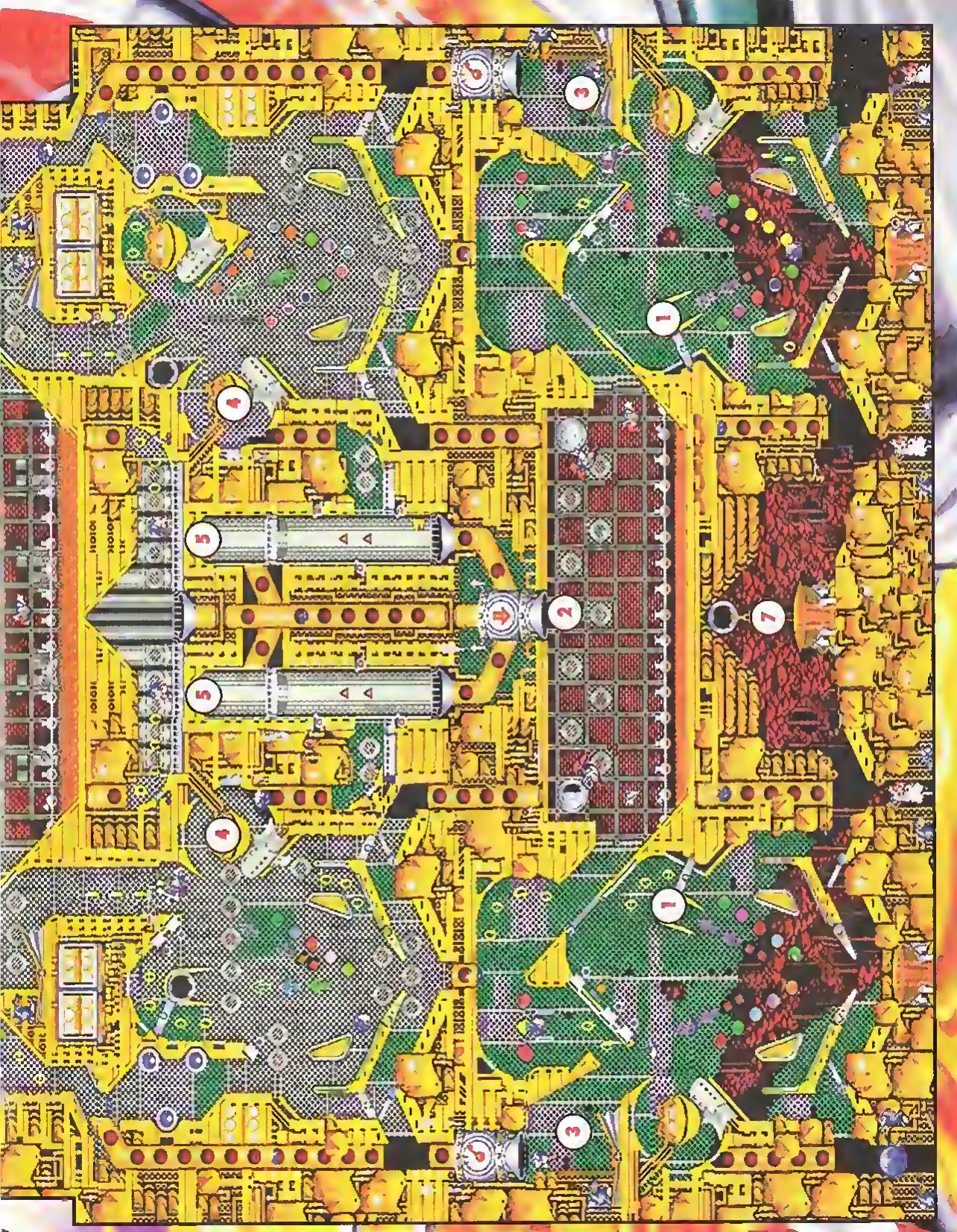
LA CHAUDIERE

NIVEAU 2

Ambiance tropicale dans ce niveau ! Si vous aimez la chaleur, vous allez être servi. Quelques démons, des jets de vapeur, de la lave en abondance et des kilomètres de tuyauterie. Pour accéder à la chambre de Boss, il vous faudra posséder les trois émeraudes. Pour être aspiré par les tuyauteries, les jets de vapeur ne suffiront pas. Aidez-vous des oiseaux en rebondissant sur eux. Lorsque vous serez confronté au Boss, n'hésitez pas à taper dans les cibles du bas, elles vous aideront à ne pas tomber dans la lave si Sonic passe sur les côtés de flipper.



1) Ce trou vous permet d'accéder directement dans la chambre des jets de vapeur à condition d'avoir dégommé toutes les cibles du bas.
2) Aidez-vous des oiseaux pour être aspiré par le conduit et vous pourrez recuperer la premiere emeraude. Essayez de ne pas retomber et de rester sur la plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite ou vers la gauche.
3) Ce conduit vous permet d'acceder directement a l'etage superieur, en etant propulse par le souffle des démons.
4) Faites rentrer Sonic trois fois dans ce couloir afin de libérer l'accès qui conduit à l'emeraude.
5) Lorsque Sonic se retrouve dans ce conduit, appuyez sur le bouton "C" pour activer les jets de vapeur qui vous conduiront vers l'émeraude.
6) Utilisez les oiseaux pour pénetrer dans la piece du Boss.
7) Faites une priere !...
8) Stabilisez Sonic sur l'une des deux plates-formes de la cuve, puis attendez le bon moment pour y penêtrer. Vous devrez faire disparaître les quatre têtes du docteur Robotnik en rebondissant dessus.


1
2
3
4
5
7

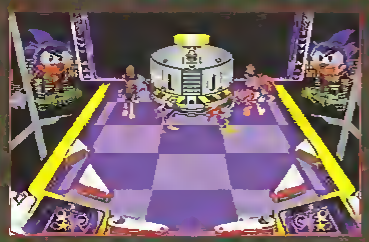
LA FABRIQUE DE ROBOTS

NIVEAU 3

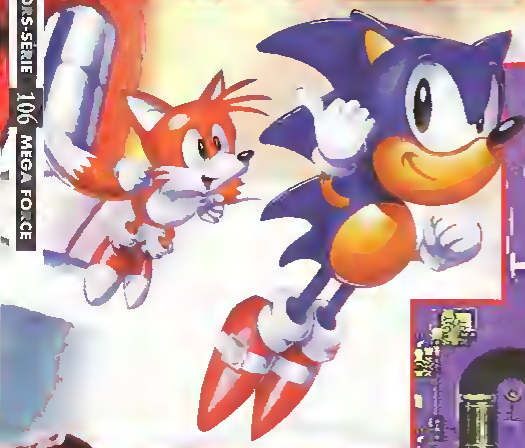
Votre mission sera ici de détruire la machine infernale qui transforme les gentils animaux en boîtes de conserve ambulantes. Pour accéder à la machine, vous devrez récupérer cinq émeraudes qui sont réparties un peu partout. Vous réaliserez un excellent score si vous passez du premier coup...

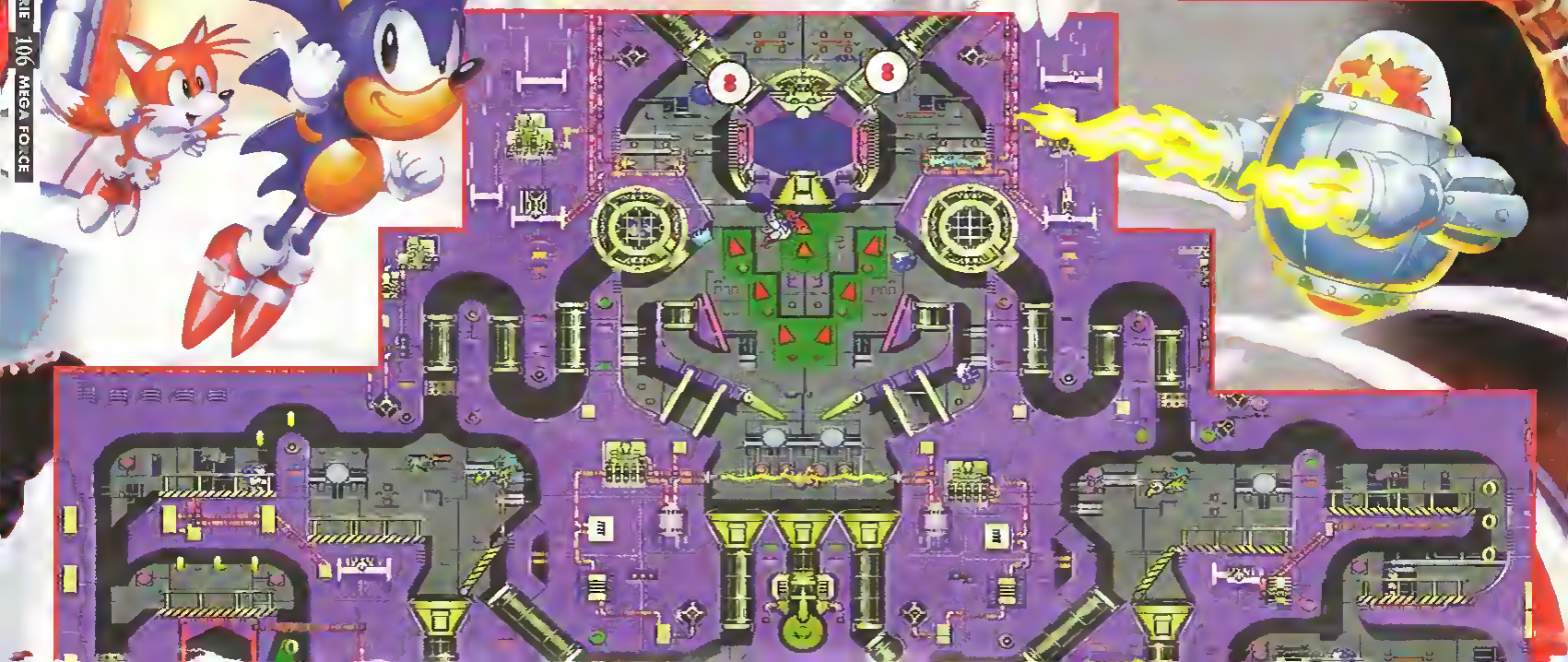
1) La première emeraude n'est pas tres facile a recuperer car un oiseau en garde l'acces. Debarrassez-vous en, puis attendez le bon moment pour "dropper" Sonic dans le conduit.
2) Laissez-vous tomber dans les turbines, elles vous propulseront a l'etage superieur.
3) Ceci est un ascenseur deguisé en flipper : il vous suffira de bloquer Sonic dessus pour le mettre en marche.
4) Stabilisez-vous sur la plate-forme mobile puis laissez-vous tomber dans l'entonnoir qui se trouve a gauche.
5) Deuxieme emeraude.
6) Liberez les animaux en rebondissant sur les cellules et vous ferez apparaître la troisième émeraude. Recuperez celle-ci, puis ressortez de la prison vers la gauche et vous trouverez la quatrieme emeraude.
7) Servez-vous de l'ascenseur pour arriver a la hauteur de la cinquieme emeraude, mais pour la recuperer, il faudra eliminer le gardien qui en bloque l'accès
8) Cassez les conduits transparents pour libérer les animaux et détruire la machine.

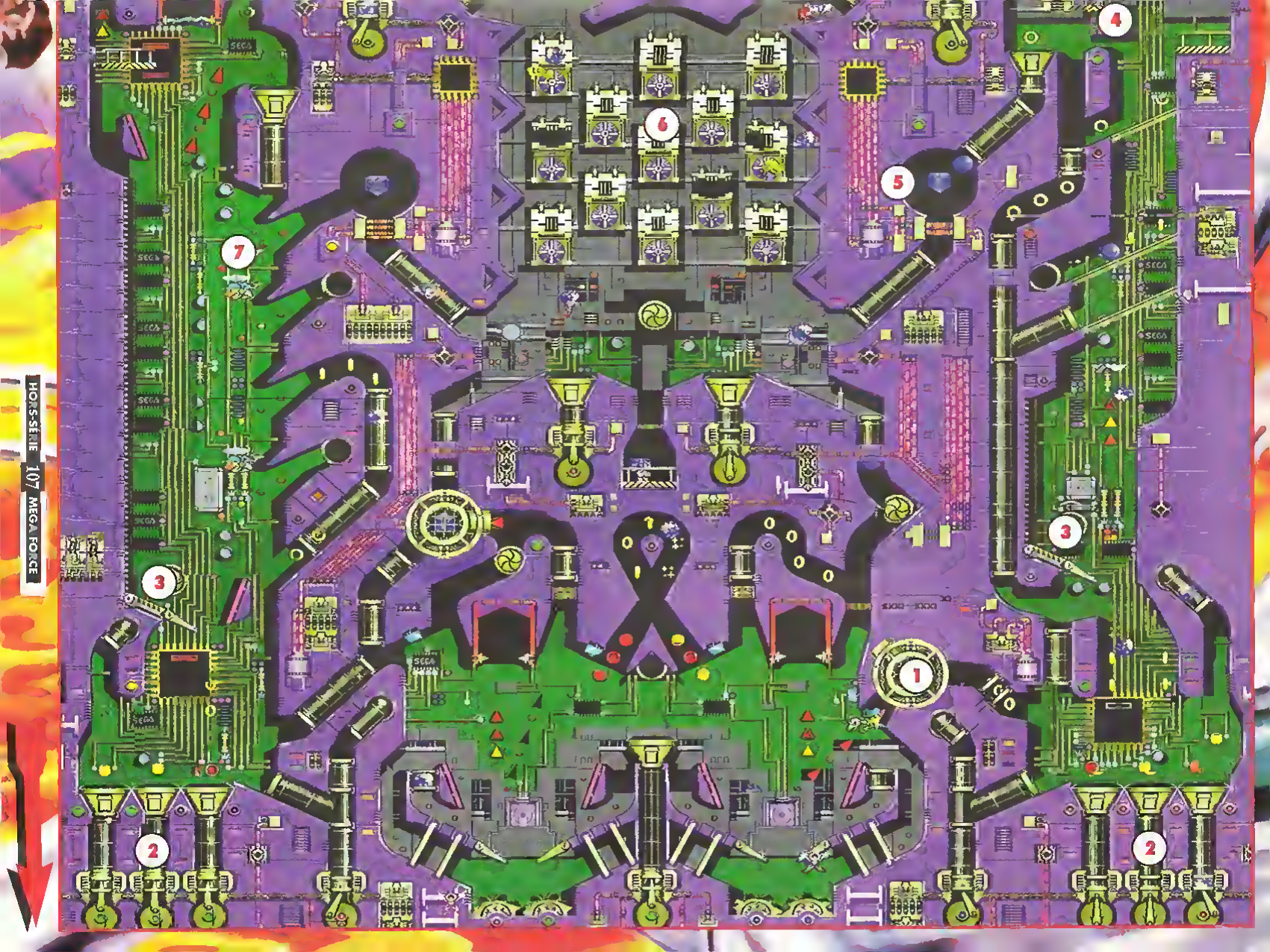
STAGE BONUS N°3

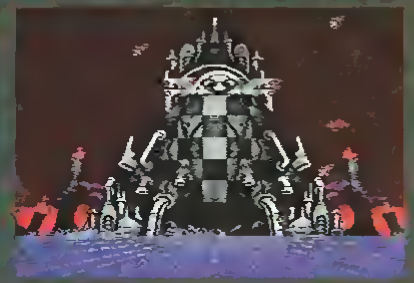


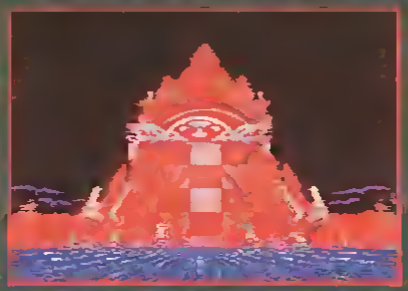
Dans ce stage, vous allez devoir délivrer des animaux emprisonnés dans des cages. Cette mission plus que délicate est gardée par des sortes de bousculeurs mécaniques. Il vous suffira de taper dans les cages jusqu'à leur totale disparition, puis foncer dans la Cocotte suivante pour la dépouiller complètement. Le reste sera dans le sac !






4
6
5
7
3
3
1
2
2



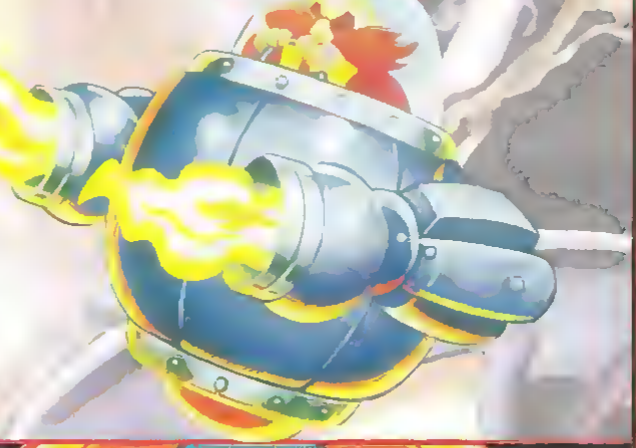


Après tout le bazar que vous avez mis dans les trois premiers niveaux, vous avez droit à une petite séquence animée. Vous allez voir la forteresse du docteur Robotnik s'enfoncer dans la mer mais sans lui, car le bougre a prévu une porte de sortie. Si vous avez cru un instant avoir terminé le jeu, sachez qu'il n'en est rien, et vous allez comprendre l'importance des "extra-balls" au cours de ce dernier niveau.

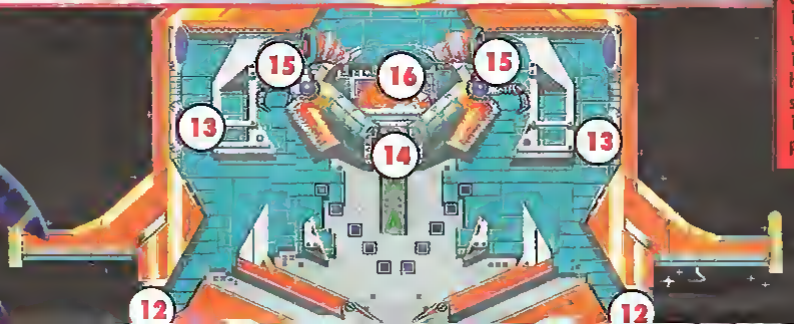
Robotnik va tenter de s'enfuir à bord de son vaisseau intersidéral et pour l'en empêcher, il faudra vous emparer des cinq émeraudes pour pénétrer à l'intérieur de sa fusée. Pour récupérer les cinq émeraudes, vous allez devoir évoluer dans un véritable labyrinthe de poutrelles métalliques. N'hésitez pas à observer le plan, il vous sera d'un grand secours...

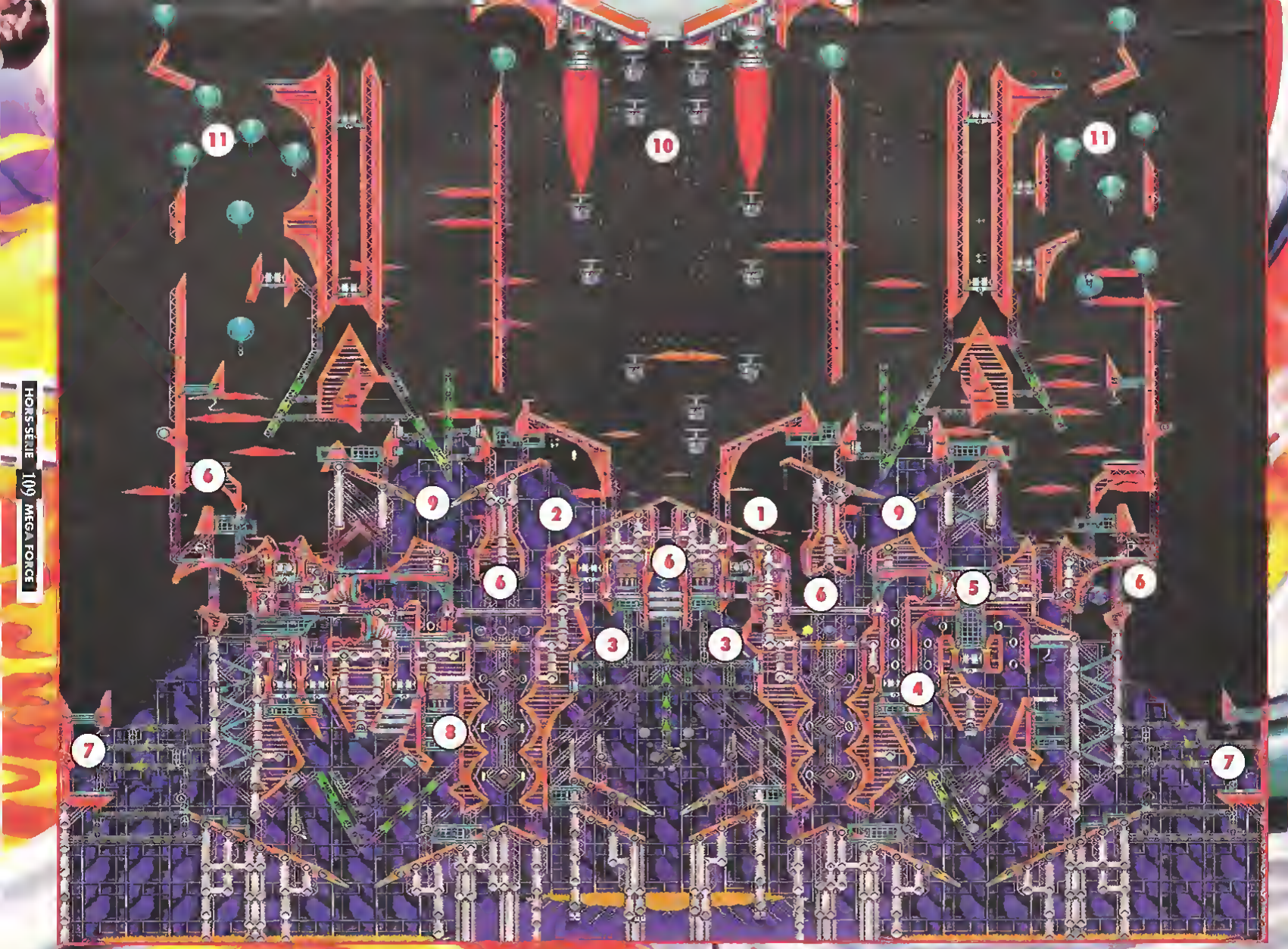
LA FUITE DE ROBOTNIK

NIVEAU 4



1) Cette sortie vous permettra d'acceder aux émeraudes qui se trouvent sur la droite.
2) Cette sortie vous permettra d'acceder aux émeraudes qui se trouvent sur la gauche.
3) Tirez dans les boutons pour liberer le passage.
4) Laissez-vous tomber sur le bouton pour acceder a l'emeraude.
5) L'élastique vous conduira à l'émeraude, si vous avez dégomme toutes les cibles du secteur.
6) Émeraude...
7) Agrippez-vous au crochet pour faire apparaître un flipper qui vous propulsera vers l'emeraude.
8) Tirez dans le bouton pour vous libérer l'accès aux emeraudes.
9) Ce flipper vous propulsera vers le vaisseau de Robotnik.
10) Ces plates-formes vous aideront à acceder au vaisseau de Robotnik. Ne traînez pas car elles explosent presque aussitôt !
11) Ces ballons ne vous seront pas d'une grande utilité ; vous pourrez rebondir dessus, mais la manipulation sera delicate.
12) Ceci est la porte d'entree du vaisseau...
13) Ceci est le hublot par lequel vous risquez d'être expulse !
14) Tapez trois fois dans le bouton pour desactiver les mandibules.
15) Les elastiques vous éjecteront sur les hublots, et au bout de la troisième fois, vous serez expulse dans l'espace.
16) Brisez la vitre qui protege Robotnik, et vous pourrez enfin voir la fin du jeu !




11
10
11
6
9
2
1
9
6
6
6
5
6
3
3
4
8
7
7

ASTUCES

TARGET EARTH

MEGADRIVE

Pour 9 "Continues" :
Pour avoir 9 "Continues" au lieu de trois, après avoir perdu au stage 2 minimum, allez sur la page des Options et appuyez sur **START**.

Invincibilité :
Branchez la manette **2**, et appuyez sur **START** quand le jeu commence. Voilà, votre vaisseau est invincible. Facile !

Mode de tir :
Pour changer le mode de tir, pressez **A + B + C** simultanément. Précisons que cela peut être fait durant une partie ou même lors d'une Pause. En ce qui concerne les armes, et pour en obtenir un maximum, arrangez-vous pour avoir exactement 2 800 points à la fin du premier tableau. Ce score revient à avoir détruit uniquement le "Widerum" (un vaisseau ennemi) à la fin du tableau.

À deux, c'est mieux :
Enfin, pour jouer à deux, attendez l'apparition du premier alien vert à droite de l'écran dans le premier tableau, puis pressez **START** sur la seconde manette. Maintenant, l'un des deux joueurs dirige le robot classique, tandis que l'autre contrôle les robots ennemis.

Logo "fun" :
Voici une petite bidouille un peu plus futile, qui concerne le mouvement du logo. Lors de l'écran de présentation de ce dernier, enfoncez les touches **A + C + GAUCHE + DROITE** en même temps avec la manette 2. Vous pouvez à présent modifier à loisir la taille et le sens de rotation du logo.

TASK FORCE HARRIER EX

Sauter les stages :
Gardez le bouton **A** appuyé et allumez votre Megadrive. À présent, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - A - B - A - C - A** avant que le titre ne s'efface. Vous verrez alors de nouveaux choix dans le menu des Options. Ensuite, si vous mettez le jeu en Pause durant une partie, vous pourrez passer au niveau suivant simplement en appuyant sur le bouton **A**. Vous pourrez aussi mettre le jeu en mode ralenti simplement en appuyant plusieurs fois rapidement sur le bouton **B**.

MEGADRIVE

TATSUJIN

Big Boss :
Pour tuer les monstres de fin de niveau, lâchez une bombe, faites Pause, comptez 15 secondes et remettez la partie en route en enlevant la Pause. Le résultat ne se fera pas attendre : le Boss ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

MEGADRIVE

TEAM USA BASKETBALL

Codes :

1/2 Finale :	**J8T67BF**
Finale :	**JDT67BC**
Remise des médailles :	**JCT67BH**

MEGADRIVE

TECHNO COP

MEGADRIVE

Récupérer des Vies :
Si vous êtes un peu à court de vies (eh oui, ça peut arriver dans un jeu !), suivez les instructions suivantes et appliquez-les à la lettre durant n'importe quelle scène de plate-forme (dans les immeubles). Mettez le jeu en Pause et tapez **C - C - C - C - C - C - C - C - C - C - A - A - A - A - A - B - B - A - A - A - A - A - A - A - A - A - A**. Le jeu affichera alors "Techno Cop" et lorsque vous recommencerez à jouer, vous aurez récupéré toutes vos vies !

TAZ-MANIA

MEGADRIVE

Choix du niveau :
À la page de présentation, quand Sega apparaît, appuyez sur **A + B + C + START** sur les deux manettes en même temps jusqu'au moment où s'inscriront Start et Options à l'écran ; normalement, vous entendrez alors une petite musique (sinon, recommencez la manip'). Ensuite, commencez le jeu puis faites une Pause, appuyez sur **C** puis **DROITE ou GAUCHE** pour choisir votre stage ; appuyez sur **B** pour être invincible (attention, cela ne marche ni contre l'eau, ni contre les trous et les mines), enlevez la Pause, et le tour est joué !

GAME GEAR

Surprise :
Quand le titre apparaît, appuyer sur la diagonale **HAUT/DROITE** de la manette **1** et sur **START + 1 + 2** en même temps. Le jeu va commencer et se mettre immédiatement en Pause ; à ce moment, appuyez sur **START** sans relâcher les autres boutons. Vous aurez une surprise...

MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
À la page de présentation, appuyez sur la diagonale **HAUT/GAUCHE** et sur les boutons **1** et **2** en même temps de la manette **2**. Tout en maintenant ceux-ci, appuyez sur le **bouton 1** de la manette **1**, vous accèderez ainsi au "Sound Test" et au "Select Round".

TECHNOCLASH

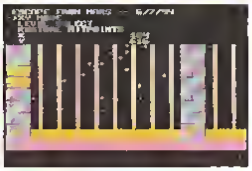
Codes :

Niveau 1 : **8PX06FAL**
Niveau 2 : **PP5PPPP5**
Niveau 3 : **6P5PF5PR**
Niveau 4 : **CPPPPP0R**
Niveau 5 : **6ZSITFA6**
Niveau 6 : **H9M95FA0**

MEGADRIVE

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

"Debug Mode" :
À l'apparition du logo Sega, appuyez simultanément sur **A + B** de la manette **1**, ainsi que sur **B + C** de la manette **2**. Vous entendrez un aboiement. Commencez à jouer et mettez-vous en Pause. Appuyez sur **A** et le "Debug Mode" apparaîtra en haut de l'écran, permettant de choisir son niveau, de reprendre de l'énergie, ou bien de jouer les passe-murailles pour se balader dans un niveau.



MEGADRIVE

TEDDY BOY

Choix du niveau :
À la page de présentation, appuie sur ta manette **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE**. Là, tu te retrouveras dans une page d'options, appuie alors sur ta manette **1 fois** en **HAUT** et **9 fois** en **BAS**. Choisis alors le numéro de ton Round et appuie sur le bouton **1**.

MASTER SYSTEM

"Continue" :
Si vous avez perdu toutes vos vies, refaites à nouveau **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE** et prenez l'option "Continue".

T2 : THE ARCADE GAME

MEGADRIVE

Pas de surchauffe :
Avant tout, dans ce jeu, il faut prendre garde à ne pas provoquer une surchauffe de votre arme. Pour parer à cette éventualité, vous devez absolument disposer d'une manette à tir rapide. Placez-vous donc en mode de tir rapide et ainsi lorsque vous ferez feu, l'aiguille indiquant la chaleur ne bougera pas d'un pouce !

Fin du tableau :
Si vous souhaitez changer de niveau à n'importe quel moment de la partie, faites deux fois de suite, lors de la page de présentation : **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE**. Vous entendrez alors une digitalisation vocale de Schwarzy, vous indiquant que le "cheat mode" est activé. En cours de jeu, faites alors **A + B + C + START** en même temps pour changer de niveau.

TEST DRIVE 2

Menu secret :
Saviez-vous que dans la boîte à gants de votre superbe voiture, se trouvait un menu d'options secret ? Avec celui-ci, vous pourrez changer la musique, le son, ou quitter le jeu. Il suffira simplement d'appuyer (pendant une course) sur **A + B + C** en même temps.

MEGADRIVE

TENNIS ACE

Codes :

1er double au Japon	HVEJ FOSM WPU8 OKRR
2e double au Japon	TU8P OYLX JAEC YZRU
3e double au Japon	STPY VSIG LRYB FCKS
1er simple en Italie	MZCU FMSM WPU8 OKRR
2e simple en Italie	TIHE OTLX JAEC YZRU
3e simple en Italie	STYE VKAG LATB FCKG
1er double en Italie	HZUS FRKM WPU8 OKRF
2e double en Italie	TIEN ORMX JAEC YZRI
3e double en Italie	SCYQ VWIG LRYE FCKS
1er simple en Australie	HKUY FTSM WPU8 OKRR
2e simple en Australie	TZEV OMLX JAEC YZRU
3e simple en Australie	TYUZ OVGX JAEC YZRU
1er double en Australie	NQDP RU8W EFSA QPZT
2e double en Australie	SFOC VQXG LRYB FCKS
3e double en Australie	TYTM OAUX JMEC YZRU
1er simple en France	HONK RFWW EKSA QPZT
2e simple en France	SFSW VRMG LWYB FCKS
3e simple en France	TRRA OZGX JMEC YSRI
1er double en France	NZZF RP8W EKSA QPZH
2e double en France	SKKR VCXG LWY8 FCKG
3e double en France	TRAJ OIUX JZET YZRO
1er simple en Angleterre	NZFE AGWW EPSN QPZP
2e simple en Angleterre	SKRL VTMG LCYS FCKO
3e simple en Angleterre	S8N8 VYIG LKYS FCKG
1er double en Angleterre	H8E8 FUSM LKYS FCKG
2e double en Angleterre	TC8C OELX JRET YZRI
3e double en Angleterre	TXWX OHUX JRET YZRI
1er simple aux U.S.A.	NWCW RLWW EZSN QPZP
2e simple aux U.S.A.	SGAG VPMG LKYS FCKO
3e simple aux U.S.A.	TEWW OOGX JRET YZRI
1er double aux U.S.A.	NSCO RRBW EZSN QPZH
2e double aux U.S.A.	SYAO VVXG LKYS FCKG
3e double aux U.S.A.	NKOF VVLG LKGS FCKK

MASTER SYSTEM

THUNDERBLADE

MEGADRIVE

Chois du niveau :
"Ze round select" ! Au titre, faites **A - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - BAS - HAUT - HAUT - START**.

"Continues" :
Pour les Continues : à l'écran-titre, appuyez sur **HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - A - A - C - START**.

THUNDER FORCE III

"Continue" :
À la page de présentation, faites **A + START** pour accéder au menu. Voici un truc qui va vous permettre de recommencer au niveau où vous avez perdu. Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur **A + B + C + START**. Le jeu revient à la présentation. Lâchez **START** puis appuyez à nouveau dessus, le tout sans avoir relâché **A + B + C**. Le message "Chapter 1" s'affiche. Faites **HAUT 2 fois** si vous aviez perdu au 2ème niveau, 3 fois pour le 3ème niveau, etc. Le message se transformera en Chapter 2, Chapter 3, lâchez alors toutes les touches et appuyez sur **START**.

MEGADRIVE

TERMINATOR (THE)

MEGA CD

Menu secret :
À l'écran 'Menu', maintenir **DROITE** enfoncé et appuyer sur **B - C - B - B**. Relâcher **DROITE** et la flèche de sélection d'option changera de forme, indiquant que le tips a bien fonctionné. Faire **START** pour accéder au Tableau Secret qui permet d'augmenter son nombre de vies, de bombes...

GAME GEAR

Lors de l'affichage de la page où est inscrit le message "Press Start", appuyez sur le bouton **1** et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur le bouton **2** et gardez les deux boutons enfoncés. Appuyez sur **START** rapidement et lorsque l'écran devient noir, faites **GAUCHE - GAUCHE - HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - BAS - BAS** et gardez **BAS** enfoncé. L'écran doit toujours être noir. Relâchez **BAS** ainsi que les boutons **1 et 2**. Deux chiffres apparaissent alors. Celui du haut va jusqu'à 8 et vous pouvez le changer en appuyant sur **DROITE** ou **GAUCHE**. Bien qu'il n'y ait que quatre niveaux, il prend en compte les portes qui remettent l'énergie au maximum. Le chiffre du bas est le mode de difficulté du jeu et on peut le modifier en faisant **BAS** ou **HAUT**. Plus le chiffre est élevé et plus le jeu est dur.

MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
À l'écran de présentation, maintenez le bouton **2** enfoncé et appuyez sur le bouton **1**. Dès que l'écran se noircit, appuyez sur **GAUCHE, GAUCHE, HAUT, HAUT, DROITE, DROITE, BAS** et enfin **BAS**. Choisissez alors votre niveau à l'aide des directions **GAUCHE** et **DROITE**.

THUNDERFORCE IV

MEGA DRIVE

Vies :
Dès l'apparition du logo Sega, faites **A + B + C** et **START** pour aller dans le mode de configuration. Ensuite, allez sur l'option "Stock ship" puis mettez **00**. Commencez le jeu, et vous remarquerez que vous possédez maintenant 99 vies pour latter de l'alien en beauté !

THUNDERHAWK

MEGA CD

Boucliers :
Démarrez n'importe quelle mission, puis mettez le jeu en Pause. Pressez alors **START** en le gardant enfoncé, puis **HAUT - DROITE - GAUCHE - BAS** sur la manette. Relâchez **START** et choisissez les missiles : à présent, vous disposez de missiles et boucliers illimités !

THUNDER PRO WRESTLING

MEGA DRIVE

"Continues" supplémentairee :
À l'écran "Game Over", appuyez simultanément sur **HAUT + C** pour obtenir 3 crédits supplémentaires.

THUNDER FOX

MEGA DRIVE

Choix du niveau :
Choisir son tableau et jouer bien au-delà de la limite ? OK man, c'est dans le domaine du possible. Pour cela, attendez que l'écran-titre apparaisse puis enfoncez la touche **START** pour aller sur l'écran de sélection. Maintenant rendez-vous sur le mode de Configuration et déplacez le curseur sur le mode musical. Pressez **13 fois A**, puis déplacez le curseur sur le mode de sélection des sons et appuyez **24 fois sur A**. Enfin, bougez le curseur jusqu'à la sortie (Exit) et pressez **A + B + C**. À présent, l'heure est aux réjouissances ! Utilisez la touche **A** pour choisir vos tableaux et jouer... indéfiniment !

THUNDERSTORM FX

MEGA CD

"Debug Mode" :
À l'affichage du titre, faites **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - B - C - A**, et vous obtiendrez le 'Debug mode", ou encore, la possibilité de vous mettre en mode "Easy". **DROITE - HAUT - GAUCHE - BAS - A** et allez ensuite dans "Config mode" pour choisir la difficulté.

TIGER HELI

MEGA DRIVE

Démo différente :
Pour avoir une belle démo, au titre, faites **HAUT - BAS - DROITE - GAUCHE - A - B - C - START**.

TIME GAL

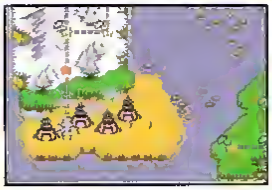
Sauter un etege :
Sur la page des menus, appuyez sur **HAUT - HAUT - HAUT - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT**. Démarrez une partie et lorsque vous voulez aller directement à la fin du niveau pour passer au suivant, appuyez sur **START** pour mettre la Pause et **C** vous mènera à la fin du niveau.

Codee :

70,000,000 B.C.	BMCFXWRL	1941 A.D.	WBMRJZVH
65,000,000 B.C.	GJRPQVKS	1991 A.D.	SHKXGJWF
30,000 B.C.	THMZCYFB	2001 A.D.	XPTMCSHD
44 B.C.	FTGRDQPW	3001 A.D.	ZVYFLGQJ
500 A.D.	VSLCZKTJ	3999 A.D.	QWCDHRKT
999 A.D.	CYVZPBMG	4000 A.D.	LKDWBSYF
1588 A.D.	DRXHTLQJ	4001 A.D.	KVGPRZCW
1600 A.D.	RYFGSXDK		

MEGA CD

TINY TOON ADVENTURES



Choix du niveau :
Pressez **START** pendant l'écran de présentation et lorsque les Options apparaissent, sélectionnez "Password entry". Entrez alors le code suivant en utilisant uniquement la touche **B** : **NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY**. Lorsque vous commencez à jouer, vous pouvez visualiser toutes les cartes disponibles !

MEGADRIVE

TINY TOONS 2 ACME ALL STARS

MEGADRIVE

Codes en mode Story :
Niveau 2 : **Plucky - Montana Max - Elmyra - Buster**
Niveau 3 : **Elmyra - Babs - Hamton - Plucky**
Niveau 4 : **Babs - Buster - Montana Max - Elmyra**
Niveau 5 : **Buster - Hamton - Plucky - Montana Max**
Niveau 6 : **Elmyra - Plucky - Babs - Hamton**
Niveau 7 : **Plucky - Elmyra - Hamton - Babs**
Niveau 8 : **Montana Max - Plucky - Elmyra - Buster**
Niveau 9 : **Hamton - Babs - Buster - Montana Max**

TOMMY LASORDA BASEBALL

Super équipe :
Si vous voulez une équipe invincible, entrez ce mot de passe : **Zb6jpqrnmGnYWQXaNuFFAB**

Codes :
Pour jouer sur des couleurs d'écran complètement incroyables et avec des effets de batte prodigieux, commencez par entrer le mot de passe suivant : **VU91rstpomXcZTiebrHWyW**.
On ne s'arrête pas en si bon chemin, puisque voici encore plus d'effets spéciaux, en utilisant pour cela l'un des 2 mots de passe suivants. Après, les parties vous paraîtront légèrement plus... piquantes ! **RGsiopqm9jhZZSUXVtEEAE** ou **RGhiopqmljhZZSUXVTEEAE**
Ces subtiles bidouilles novatrices sont loin d'être terminées puisqu'il s'agit maintenant de vous permettre d'obtenir le maximum d'options en Coupe du Monde ! Avant tout, utilisez le code **N--FLmnjIaVXhLQZPqBCVA**. Les deux blancs présents dans ce code représentent les variables des première et seconde équipes. Dans le tableau ci-après, vous trouverez tous les paramètres qu'il faut mettre à la place du premier blanc pour pouvoir sélectionner une équipe. Pour choisir l'équipe adverse (il s'agit du second blanc du code), entrez les lettres suivantes correspondant à son équipe. Par exemple, choisissez E pour l'équipe opposée à Detroit, et O pour celle qui affronte Seattle.
D = Detroit - **E** = Toronto - **F** = Milwaukee - **G** = New York Yankees - **H** = Boston - **I** = Baltimore - **J** = Cleveland - **K** = Minnesota - **L** = Kansas City - **M** = Oakland - **N** = Seattle - **O** = Chicago White Sox - **P** = California - **Q** = Texas - **R** = St Louis - **S** = New York Mets - **T** = Montreal - **U** = Philadelphie - **V** = Pittsburgh - **W** = Chicago Cubs - **X** = San Francisco - **Y** = Cincinnati - **Z** = Houston - **a** = Los Angeles - **b** = Atlanta - **c** = San Diego

MEGADRIVE

T.M.N.T. : THE HYPERSTONE HEIST

Choix du niveau :
Lorsque le logo "Konami" apparaît, faites **C - B - B - A - A - A - B - C**. Un petit son devrait se faire entendre. Sur la page de présentation, faites **A - B - B - C - C - C - B - A**. Le même son devrait logiquement se faire entendre. Faites **A + START**. Vous aurez alors la possibilité de choisir votre niveau de départ.

MEGADRIVE

T.M.N.T. : TOURNAMENT FIGHTERS

Super coupe :
Quand l'énergie de votre combattant(e) est faible (la barre d'énergie clignote), faites les manips' suivantes selon votre perso et vous enlèverez la moitié de son énergie à votre adversaire :
- Raphael : **ARRIERE - AVANT - AVANT - BAS** - Diagonale **BAS/ARRIERE** et **C**
- Donatello : **AVANT - ARRIERE** - Diagonale **BAS/ARRIERE - BAS** et **C**
- Michel Angelo : **AVANT - ARRIERE** - Diagonale **BAS/ARRIERE - BAS** et **C**
- Leonardo : **ARRIERE - AVANT** - Diagonale **BAS/AVANT - BAS** - Diagonale **BAS/ARRIERE** et **C**
- Ray : **ARRIERE - AVANT** - Diagonale **BAS/AVANT - BAS** - Diagonale **BAS/ARRIERE** et **C**
- Casey : **AVANT - ARRIERE - AVANT** et **C** en corps à corps
- April : **ARRIERE** - Diagonale **BAS/ARRIERE - BAS** - Diagonale **BAS/AVANT - AVANT** et **C** en corps en corps
- Sisy : **ARRIERE - AVANT** - Diagonale **BAS/AVANT - BAS** - Diagonale **BAS/ARRIERE** et **C**

MEGADRIVE

TOE JAM & EARL 2 : PANIC ON FUNKOTRON

Codes :
Niveau 3 : **M-D2EELDQ90W**
Niveau 5 : **PDV6K1-P6V1I**
Niveau 7 : **RWW2ZK6N68I2**
Niveau 9 : **PAAL1XL59072**
Niveau 11 : **M-ALKCDM9V-6**
Niveau 13 : **NEWLCNU3VVI2**
Niveau 15 : **TXXLKIYL9663**

MEGADRIVE

TOE JAM AND EARL

MEGADRIVE

Tableau caché :
Cela se passe au niveau 1, si vous possédez un rocket skate, les Icarus Wings ou bien encore la bouée. Dirigez-vous en bas à gauche de la carte, vous y découvrirez une île. Ramassez les deux cadeaux s'y trouvant, puis tombez dans le trou qui est au milieu de l'île, et hop !, vous voilà tombé au niveau 0 ! Vous allez pouvoir vous retrouver sur une de ces îles de rêve, en compagnie de créatures féminines Hula qui vous inviteront à partager un bain chaud et une bonne limonade. Bonne continuation !

Pièces manquantes :
Le but du jeu est de parcourir différents mondes afin de recueillir les pièces manquantes du vaisseau spatial des deux extraterrestres. Il existe en tout vingt-cinq mondes et dix pièces à récupérer. Les informations qui suivent ne sont valables que dans le cadre d'une partie jouée en mode "NEW GAME - FIXED WORLD". Chaque monde s'apparente à un échiquier de cinquante six cases (8 x 7). Si l'on note ces cases de A à H horizontalement et de 1 à 7 verticalement, on obtient les coordonnées suivantes :

Monde 1 -	Téléporteur E4 - Pièce manquante :	Rien
Monde 2 -	Téléporteur F3 - Pièce manquante :	C5
Monde 3 -	Téléporteur C4 - Pièce manquante :	Rien
Monde 4 -	Téléporteur B6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 5 -	Téléporteur B6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 6 -	Téléporteur G3 - Pièce manquante :	G5
Monde 7 -	Téléporteur D6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 8 -	Téléporteur G6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 9 -	Téléporteur D6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 10 -	Téléporteur E6 - Pièce manquante :	F2
Monde 11 -	Teleporteur G6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 12 -	Teleporteur G3 - Pièce manquante :	E6
Monde 13 -	Téléporteur G2 - Pièce manquante :	Rien
Monde 14 -	Téléporteur E3 - Pièce manquante :	Rien
Monde 15 -	Téléporteur C5 - Pièce manquante :	B2
Monde 16 -	Téléporteur E2 - Pièce manquante :	Rien
Monde 17 -	Téléporteur F4 - Pièce manquante :	G3
Monde 18 -	Téléporteur B3 - Pièce manquante :	Rien
Monde 19 -	Téléporteur G6 - Pièce manquante :	Rien
Monde 20 -	Téléporteur G2 - Pièce manquante :	B7
Monde 21 -	Téléporteur F2 - Pièce manquante :	G6
Monde 22 -	Téléporteur C2 - Pièce manquante :	Rien
Monde 23 -	Téléporteur C6 - Pièce manquante :	D2
Monde 24 -	Téléporteur C2 - Piece manquante :	Rien
Monde 25 -	Téléporteur - Pièce manquante :	E6

Options :
Voici toutes les options que l'on peut rencontrer en jouant :
Innertube : bouée.
Rocket Skate : patins à réaction.
Spring Shoes : chaussures pour sauter.
Super Hitops : chaussures pour courir vite.
Togetherness : pour tomber sur votre ami.
Un-fall : pour monter d'un niveau quand vous tombez.
Rain Doud : à ne pas prendre.
Total Bummer : à ne pas prendre.
Tomatoes : vous lancez lentement et doucement des tomates.
Sling Shots : le lance-pierres. Il est rapide et à longue portée.
Earthling : fait apparaître un personnage du jeu.
Jackpot : vous gagnez cinq Bucks (Dollars).
Extra Buck : vous gagnez un Buck (Dollar).
Extra Life : vous gagnez une vie supplémentaire.
Promotion : vous gagnez du sang-froid.
Icarus Wings : des ailes.
Rose Bushes : vous plantez des graines de roses qui retiennent les ennemis.
Doorway : fait apparaître une porte qui vous téléporte n'importe où.
Food : nourriture.
Fudge Sunde : fait remonter votre niveau d'énergie.
Decoy : fait apparaître une image de vous qui trompe les ennemis.
Boombox : fait danser tous les ennemis sur l'écran.
Rootbeer : vous fait roter pendant un certain temps.
Telephone : fait apparaître un téléphone.
Randomizer : à éviter si vous connaissez beaucoup de cadeaux.
School Box : vous endort.

TRUXTON

MEGADRIVE

Vies cachées :
Pendant le jeu, vous pourrez voir sur l'écran un objet ovale avec trois petits cercles dessus. Regardez bien la couleur (cercles rouges = Power Shot - cercles verts = Rayons Truxton - cercles bleus = Laser électrique), et dès que vous tirez sur cet objet, une vie cachée, ou peut-être deux, apparaîtront !

Big Boss :
Pour tuer un Boss, envoyez-lui une bombe. Appuyez sur **Pause** pendant environ 3 secondes et il sera détruit.

TOKI

Choix du niveau :
Sur la page de présentation, quand le titre est apparu, faites **GAUCHE - C - BAS - B - DROITE - A - HAUT**. Commencez le jeu normalement et mettez le jeu en Pause. Appuyez sur les 3 boutons puis, sans les relâcher, allez vers le **HAUT** ou le **BAS** pour choisir le niveau, **GAUCHE** ou **DROITE** permettant de choisir le Stage.

MEGADRIVE

TRANSBOT

MASTER SYSTEM

Option cachée :
Il suffit, dès la page de présentation, de laisser le doigt appuyé sur le bouton **B** de la manette 1 jusqu'à ce que SECRET COMMAND apparaisse. Ne pas lâcher avant que le choix des options apparaisse : vies infinies, "Power" infini, "Arm" infinie. Appuyez sur **HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE**. On peut, bien sûr, tout choisir en même temps.

TROUBLE SHOOTER

MEGADRIVE

"Supernintendo" :
À l'apparition du logo SEGA, appuyez sur **START** de la manette **2**, et vous verrez une petite scène animée où les héroïnes du jeu piétinent.. une SFC !

Choix du niveau :
Pour choisir votre niveau de départ, branchez vos deux manettes. Sur la page de présentation, appuyez sur **START + DROITE + C** en même temps de la manette **2**. Sur le nouvel écran qui apparaît, appuyez sur **START + DROITE + C** pour augmenter le numéro du niveau de départ.

TOUGHMAN CONTEST

Codes :

Chang Fu VS Diego Garcia	NESZ	MEGADRIVE
Bruno Maserati VS Coolio Loc	EKA	
Rigo Suave VS Coolio Loc	EKX	
Coolio Loc VS Nikolai Radinski	ERK	

TOMCAT ALLEY

MEGACD

"Take my breath away" :

Mission 1 :

Pour cette mission, vous devez dans un premier temps abattre les trois avions de chasse ennemis. Quand vous apercevez le bombardier, sélectionnez les missiles Phoenix (Air/Air) à gros collimateur pour le détruire.

Mission 2 :

Dans cette mission, il faut que vous détruisiez les avions situés sur les points 1 et 2 indiqués par le radar sur le HUD.

Mission 3 :

Pour la mener à bien, détruisez les avions du point 1. Puis sélectionnez les missiles Air/Sol avant d'aller vers le point 2. Là, essayez de détruire le plus de rampes lance-missiles ou essayez d'éviter leurs tirs. Allez ensuite au point 3, sélectionnez les bombes et larguez-les au-dessus du pylône de gauche en plaçant bien votre collimateur sur celui-ci.

Mission 4 :

Il faut que vous détruisiez les avions des points 1 et 2. Utilisez les missiles Sidewinder, puis les missiles Phoenix pour les plus difficiles. Préparez-vous ensuite à photographier la zone lorsque la caméra clignote. Détruisez enfin les derniers avions encore en vol. Faites attention à ne pas perdre votre avion d'escorte.

Mission 5 :

Commencez par détruire les avions des points 1 et 2. Attention, vous devrez utiliser les missiles Phoenix pour certains avions de la zone 2. Passez ensuite aux missiles Air/Sol et détruisez le maximum de batteries terrestres en évitant de gaspiller des leurres anti-missiles. Sélectionnez les bombes et larguez-les sur la partie gauche de la base en prenant soin de bien placer votre collimateur sur le grand bâtiment. Une escadrille fera son apparition, détruisez-la, puis resélectionnez les bombes et larguez-les sur la partie droite de la base.

Mission 6 :

Dans cette dernière mission, la base est attaquée. Il vous faut donc détruire tous les avions ennemis qui se présentent.

Au cours de l'une des missions, il se peut que vous ne soyez pas assez vigilant et que votre escorte, "Shadow 3", soit touchée par l'ennemi. Les pilotes Ratchet et Buzz s'éjecteront avant que l'avion n'explose. Si cela arrive, rentrez à la base et accompagnez l'hélicoptère de secours pour récupérer vos coéquipiers.

TITI ET GROS MINET

Sautez les niveaux :

Au niveau 1, faites Pause puis **A - B - B - C - B - B - A - A - GAUCHE - DROITE - HAUT - START** et vous accèderez au niveau 2.

Au niveau 2, faites Pause puis **A - GAUCHE - A - C - C - C - BAS - HAUT - GAUCHE - B - B - START** et vous accèderez au niveau 3.

Au niveau 3, faites Pause puis **A - C - C - B - C - A - B - C - A - B - C - BAS - START** et vous accèderez au niveau 4.

Au niveau 4, faites Pause puis **A - C - BAS - HAUT - HAUT - B - C - C - C - A - A - START** et vous accèderez au niveau 5.

Au niveau 5, faites Pause puis **A - HAUT - B - C - A - A - B - B - DROITE - B - DROITE - START** et vous accèderez au niveau 6.

Super codes :

Mettez le jeu en Pause et faites les manips' suivantes :

- Temps supplémentaire : **HAUT -A - B - C - C - A - HAUT - C - C - C - HAUT**.
- Reprendre de l'énergie : **A - A - A - B - B - A - B - C**.
- Points supp. : **C - C - C - C - B - C - A - A - C - B - A**. Votre score va augmenter de 10 000 points. N'oubliez pas qu'à 100 000 points, vous gagnez 1 vie supplémentaire.
- Continues supp. : **DROITE - GAUCHE - A - A - B - HAUT - C - A - B - B - C**
- Invincibilité : **B - B - HAUT - A - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - B - B - C**, vous serez invincible pendant quelques secondes.
- Crédits de fin : **BAS - DROITE - A - B - B - B - C - C - B - A - A**.

MEGADRIVE

TRUE LIES

Codes :

Niveau 2	TSNJMLC	Niveau 7	NMTJSKC
Niveau 3	TSNJMQC	Niveau 8	LVMBQXL
Niveau 4	BYHHGPB	Niveau 9	KYNCRYM
Niveau 5	DWFFJBJ		
Niveau 6	JWLNDBN		

MEGADRIVE

TWO CRUDE DUDES

MEGADRIVE

"Continues" :

Voici une façon simple de récupérer 3 Continues. Démarrez le jeu en mode 1 joueur et jouez normalement. Quand vous êtes arrivé au dernier "Continue" avec un tout petit peu d'énergie, appuyez sur **START** de la seconde manette, tuez votre premier joueur et continuez de jouer comme si de rien n'était ! Avec, en prime, trois autres Continues.

ASTUCES

UNIVERSAL SOLDIER

Des codes, des codes, rien que des codes :

Niv 2 : **CHSGM**	Niv 6 : **JDRSD**	Niv 10 : **CMVDG**
Niv 3 : **MKSNS**	Niv 7 : **PKSND**	Niv 11 : **BYTCM**
Niv 4 : **SGGBY**	Niv 8 : **CWBPM**	Invincibilité : **RWRZS**
Niv 5 : **JLGPH**	Niv 9 : **SFTNP**	

Spécial : avec **SHBXZ**, l'écran devient vert. Maintenant, tous les blocs contenant des "Power-ups" se présentent spontanément à vous.

MEGADRIVE

ULTIMATE TIGER

Choix du niveau :
À l'écran-titre, faire **HAUT - BAS - DROITE - GAUCHE**

MEGADRIVE

URBAN STRIKE

Codes avec 16 Vies :

MEGADRIVE

Hawaï (niveau 1)	YPTCR6MJGKT
Plates-formes pétrolières	CPTCR6MJGKT
À l'intérieur	Z7YGMVSX3HG
Mexico	9HRM4K9H467
San Francisco	NL3M7SYC7WD
Alcatraz	H7YGMVSX3HG
New-York	LPTCR6MJGKT
Las Vegas	G7YGMVSX3HG
Intérieur du Casino	B7YGMVSX3HG
Sous-sol du Casino	W7YGMVSX3HG
Ecran de Fin	D7YGMVSX3HG

ULTIMA IV

Mantra :

Humilité	LUM	Honnêteté	AHM
Valeur	RA	Honneur	SUMM
Spiritualité	OM	Justice	BEH
Sacrifice	CAH	Compassion	MU

Voici les correspondences ville, métier, vertu, nom du compagnon et période de lune :

Humilité	Magincia, Berger, Katrina, Dernier croissant.
Spiritualité	Skara Brae, Ranger, Shamino, Dernière moitié.
Honnêteté	Moonglow, Mage, Mariah, Nouvelle lune.
Justice	Yeru, Druide, Joana, Premier tiers.
Valeur	Jehlom, Guerrier, Geoffrey, Première moitié.
Sacrifice	Minoc, Chaudronnier, Julia, Pleine lune.
Honneur	Trinsic, Paladin, Dupre, Dernier tiers.
Compassion	Britain, Barde, Iolo, Premier croissant.

Quelques potions magiques :

Sleep : SP- SILK + GIHSEHG

Quickness (vitesse) : Sulphurous ash, ginseng, blood moss

Travel Gate (porte magique) : sulphurous ash, black pearl, Mandrake (A, F, H)

Resurrect : A, B, C, D, E, H

Vous trouverez la Belladone en latitude J'F et longitude C'O par les nuits les plus noires sans aucune Lune.

Pour devenir Avatar dans la vertu du sacrifice :

- Allez dans le château de Lord British, lui demander s'il va bien et lui répondre "Non" quand il vous retourne la question. Vous retrouverez ainsi tous vos points de vies. Sortez du château et allez à Britain, juste á côté. Allez voir le guérisseur, dites-lui que vous n'avez rien, puis donnez-lui un peu de votre sang (cent points de vie en moins) et répétez ceci jusqu'à ce qu'il vous dise, quand il aura assez de sang, que ce n'est plus la peine. Retournez au château de Lord British, allez voir Hawkind puis Lord British. Recommencez toutes ces opérations et au bout d'un certain temps, vous serez un Avatar du sacrifice.

- Pour savoir dans chaque vertu á combien vous en êtes, allez dans un donjon et appuyez sur le bouton 1 de la deuxiéme manette. Pour connaître l'emplacement de toutes les villes et objets á trouver, appuyez sur le bouton 2 de votre deuxiéme manette.

- Pour trouver le sanctuaire de la spiritualité, aller á Minoc, prendre la porte de la lune qui est au-dessus à DROITE.

- Quand vous achetez des herbes pour payer, mettez seulement 1.

- Ne prenez en aucun cas les coffres des villes, même dans la salle du trésor du chateau. C'est considéré comme un vol et cela vous empêcherait de devenir Avatar dans certaines vertus.

Moyens de locomotion :

- Pour avoir la montgolfiére, il faut aller au château de Lord British et entrer dans le donjon qui se trouve en haut à gauche (utiliser une "Gem" pour le repérer). Une fois à l'intérieur, utilisez le sort "Exit". Mais faites attention car la montgolfière se dirige au gré des vents et votre seul véritable moyen pour la diriger est de lancer des sorts de "Winds". Il vaut mieux faire ses réserves...

- Pour avoir le navire, placez-vous au bord de la mer, si possible au bout d'une péninsule, et aprés avoir préalablement sauvegardé, dirigez-vous en direction de l'océan sans interruption. Au bout d'un moment, un navire approchera. Si vous échouez durant le combat qui suivra, vous n'aurez qu'à recharger la partie que vous aurez sauvegardée juste avant.

- Pour ceux qui cherchent encore un sextant : rendre visite á la guide et demander l'item D, il coûte 900 piéces d'or.

- Dans les châteaux de Lycaeum (Vérité), d'Empathie (Amour) et de l'ordre du Serpent d'Argent (Courage), interrogez les Antos sur les trois parties de la clé (clochette, livre de vérité, "Candle"), aprés avoir reçu cette information "in english".

- La pierre noire se trouve sur la porte de lune de Moonglow, par une nuit noire. La pierre blanche se trouve dans les montagnes de Serpents Spine.

MASTER SYSTEM

ASTUCES V

VERYTEX

Vies supplémentaires :
Pendant le jeu, appuyez sur **A + B + C**, mettez la Pause, et faites **BAS + START**. Vous verrez alors vos vies augmenter.

Boucliers supplémentaires :
Vous préférez des Shields ? Répétez la même opération, sauf qu'au lieu de faire BAS, faites **GAUCHE**

MEGADRIVE

VIRTUA RACING DELUXE

32X **Courses à l'envers :**
Tout d'abord, il faut terminer 1er dans les 5 courses du Mode "Normal". Ensuite, retournez au Menu Principal et placez-vous sur le carré "Virtua Racing" et appuyez sur **GAUCHE**. Les circuits sont les mêmes sauf que vous conduisez à l'envers, comme si vous étiez en "Reverse".

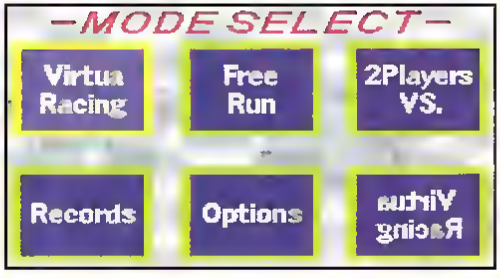
VALIS III

MEGADRIVE **Effets visuels :**
Dès l'apparition de l'écran-titre, enfoncez les touches **A, C** et la diagonale **HAUT/GAUCHE**, puis pressez **START** "illico presto" ! Vous avez maintenant tout loisir de contempler n'importe laquelle de ces superbes séquences cinématographiques. En plus, sachez que celles-ci contiennent carrément la séquence finale, tout cela avant même que vous ayez commencé à jouer !

Choix du niveau :
Pour les passages de tableau en tableau, dès l'écran de présentation, enfoncez les touches **HAUT + A + B + C** puis pressez **START**. Continuez de garder le doigt sur la touche **START**. Un écran blanc apparaît, où s'inscrit le message "Select Map OOO" ; vous pouvez maintenant voyager à votre guise dans le jeu et en explorer ses moindres recoins !

VIRTUA RACING

MEGADRIVE **Miroir, ô mon beau miroir :**
Si vous voulez découvrir les 3 courses supplémentaires du jeu, il suffit d'appuyer sur **A + B + HAUT + START** en même temps quand le logo Sega apparaît à l'écran. Dans le "Mode Select" se trouve une nouvelle option, qui n'est autre que le mot "Virtua Racing" lu dans un miroir. Ces 3 courses ne sont ni plus ni moins que les mêmes circuits, mais en mode "Reverse".



VIGILANTE

Choix du niveau :
À la page de présentation du jeu, appuyez sur votre manette en diagonale **HAUT/GAUCHE**, puis appuyez sur le bouton **1**.

MASTER SYSTEM

Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde !

3615 MEGAFORCE

Mot-clé *NEWS

RSTUCES W

WANI WANI WORLD

MEGADRIVE

"Cadô" :
Lorsque vous voyez le logo SEGA apparaître, appuyez **2 fois** de suite sur **RESET**. Vous aurez une petite surprise. .

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO ?

Codes de niveaux :

DBFMHDB	DMBBBXM	RFSBMDP	XXXNLNF
JBFPPGB	GNXRNLD	XLSBXHF	XXXRMPF
JHFWSJB	RNXXGNN	XXSDDKF	
LHKWHLM	XRXXNRN	XXSNFLF	
XJKXXPM	GBHBJWD	XXTNHMF	

MEGADRIVE

WINTER OLYMPICS

GAME GEAR

Médaille d'or :
Pour accélérer au biathlon, appuyez alternativement sur les boutons **1** et **2** lentement de façon à ce que la barre en bas à gauche aille de gauche à droite puis de droite à gauche.
Pour le saut à ski, attendez que la flamme soit presque horizontale pour partir. Vous gagnerez quelques mètres supplémentaires.
Pour le slalom spécial, il faut toucher le maximum de poteaux, sans accélérer, dans le bon sens.

WONDER BOY III : MONSTER LAIR

MEGADRIVE

"Miam miam" :
- Quand vous voyez un fruit, au lieu de le prendre directement, tirez dessus à plusieurs reprises et le fruit gonflera de plus en plus. Au bout d'un moment, il explosera et se multipliera en quatre , au lieu d'un seul fruit, vous en ramasserez donc quatre.
- Dans la salle des serpents, avancez le plus rapidement possible. Les serpents sauteront et ne pourront pas vous toucher.
- Dans la salle du champignon, chaque bonbon vaut cinquante points. Il faut toucher le champignon au cœur.

WIMBLEDON

GAME GEAR

Codes :
Pour obtenir le maximum possible en Vitesse, Puissance et Habileté : **IKM JKI POC**
Pour avoir un joueur ayant "20" en "Speed", "Power" et "Skill" : **NEO CPO SHJ UFG**
Pour aller en Finale de la coupe de Wimbledon avec le meilleur joueur : **IKJ KEC OGI NKO**
Pour commencer le tournoi d'Amérique avec le meilleur joueur : **NKE UER WBK FNE**

MASTER SYSTEM

Codes :
- Grâce à ce code, vous allez pouvoir donner à votre joueur le maximum de vitesse, de puissance et de niveau : **IKM JKI POC**. Répartissez maintenant les points pour votre joueur le mieux possible.
- En "Tour Mode", le mot de passe **IJJ WUT RQM** vous permet d'avoir le maximum de points dans toutes vos statitistiques. En outre, vous commencerez le tournoi en Australie et vous aurez déjà gagné le tournoi Nord-américain.

WOLVERINE

MEGADRIVE

Codes :

Niveau 2 : **MARIKO**	Niveau 5 : **MADRIPOOR**
Niveau 3 : **SILVER FOX**	Niveau 6 : **ASANO**
Niveau 4 : **DEPARTMENT H**	Niveau 7 : **THE HUDSONS**

WIZ N' LIZ

MEGADRIVE

Difficulté supplémentaire :
Il existe 3 niveaux de difficulté dans ce jeu : Apprentice, Wizard et Sorcerer. Avec le code suivant, vous pourrez en faire apparaître un 4e : **"Super Wizard"** ! Faites **START** et mettez le jeu en Pause, puis appuyez sur **A + B + C** en même temps et **2 fois** sur **START**. Vous entendrez alors une voix dire "Yeah". Retournez dans le menu Options et vous découvrirez le niveau "Super Wizard".

Voici quelques codes :

Niveau "Wizard"

FQKBMBRD	TJLDPGCJ
HGBRMRPT	HNLLCSPQ
JLRTRPLR	SNHMRTDM
SMHMFSFQ	GFGSGRNT
NQSFTFNC	CMMTJLQN
LNJQBNHQ	RJFGTJBB
LRFMKNHL	NSGMHPPR
SLJCPHCK	ODDPFCRK
LNRRPPJR	

Niveau "Sorcerer"

DMNRCNQL	PNKJBSMT
PQKMBPHN	

Niveau "Super Wizard"

GSSNQLML	PLPMCCCC
PQQPLKHK	QGJQRBFB
BBHPPPSP	CQRDTSNS
FQCMFHQH	QGJQRCFC

WONDERDOG

Codes :

Niveau 2 : **MYSTIC**	Niveau 5 : **REEVES**
Niveau 3 : **ANKLES**	Niveau 6 : **PIXIES**
Niveau 4 : **LEDZEP**	Niveau 7 : **WOOPIE**

MEGA CD

WORLD CLASS LEADERBOARD

GAME GEAR

Parcours différents :
Gardez enfoncées les touches **1**, **2** et **START**. Puis appuyez sur **HAUT**, **BAS**, **GAUCHE**, **DROITE**, **DROITE**, **GAUCHE**, **BAS** et **HAUT**. Ainsi, vous aurez accès à des parcours plus variés.

WOLFCHILD

MEGADRIVE

Choix du niveau :
Sur les options, pressez **A - B - A - C - A - B**. Vous allez entendre une explosion qui vous indique que la bidouille a été correctement réalisée. Maintenant, pressez les touches suivantes pour passer au tableau qui correspond :

Tableau 2 : **START**	Tableau 6 : **A - START**
Tableau 3 : **B - START**	Tableau 7 : **A - B - START**
Tableau 4 : **C - START**	Tableau 8 : **A - C - START**
Tableau 5 : **B - C - START**	Tableau 9 : **A - B - C - START**

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Codes de niveaux :

Niveau 2	WX9F2	Niveau 4	VGK6S
Niveau 3	FD4RM	Niveau 5	J8TPR

WWF RAW

Super Punch :
À l'apparition du logo Sega, maintenez **A + B + C + START** en même temps et tournez la flèche multi-directionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre. Continuez ce mouvement jusqu'à ce que l'écran suivant devienne rouge.

Yokosuna :
Pour changer les caractéristiques de ce perso, sélectionnez-le puis appuyez sur **HAUT + A + C** en même temps. Vous pourrez ainsi redistribuer ses points à votre guise.

MEGADRIVE

WONDERBOY 3 : DRAGON'S TRAP

MASTER SYSTEM — GAME GEAR

Codes :

Lézard	2CKF7HLBG0PH2L	Lion	KXGWPT4FE6JA6C
Souris	6CVFPKL0UDFA7D	Faucon	9JC7YHTXH5EHVL
Piranha	CL5M554B3BA731	Homme	WESTONE0000000

WWF RAGE IN THE CAGE

Même perso :
Dans n'importe quel mode du jeu pour 1 joueur ("1 Fall", "Brawl" ou "Cage Match"), choisir "Player" à l'écran "Opponent chosen by". Au moment de choisir votre catcheur, maintenir **GAUCHE** et **C**. Quand la sonnerie indique que le choix est validé et que le médaillon doré apparaît à côté du nom, appuyer sur **BAS**. Un double de votre personnage va apparaître et permet donc de se battre contre soi-même.

MEGADRIVE

WORLD CUP ITALIA 90

MEGADRIVE

Goal... :
Une ou deux secondes avant d'atteindre la surface de réparation, appuyez sur le bouton **B**. Quelquefois, le gardien tape la balle mais ne l'attrape pas. Si vous avez un joueur devant, faites une tête croisée (très rapidement). Le gardien adverse ne pourra rien faire. Parfois, si vous tirez sur les côtés, en appuyant sur le bouton **B**, le gardien frappe la balle mais celle-ci rentre quand même à l'intérieur des buts.

WRESTLE WAR

MEGADRIVE

Finir 1er :
Pour gagner le championnat à coup sûr, il faut mettre l'ennemi le plus souvent possible au tapis. Pour réussir les prises à tous les coups, il faut mettre l'auto-fire sur les boutons **B** et **C** et les presser en même temps ; quand le rectangle (POWER) est affiché à l'écran, la victoire est dans la poche.

WORLD CUP SOCCER

Codes :

1/2 Finale - Argentine vs Russie :	**HLUG RHHS FKLC OBHI IJWT ODGX F**
1/2 Finale - Danemark vs Brésil :	**HMCO KHOE FSBU MFRI TLOO JXJC I**
1/2 Finale - England vs France :	**HHRE KHOA FSBF UGVJ COTH QDWL I**
1/2 Finale - Ecosse vs Italie :	**HNJI LHHI FXIC VSRI HUGO KKWB D**
1/2 Finale - Frg vs Hollande :	**HOGQ TOHU FJFX SIBF KOCU QWRL O**
1/2 Finale - Russie vs Frg :	**HUO XLOC FRSG FUKI LJCB KTVH D**
1/2 Finale - Brésil vs Russie :	**HNWE VHNA FRJO FOGF BTHS LLCI K**
1/2 Finale - Kor vs Frg :	**HHUI SOLS FKWG MHU FCTI POBO R**

GAME GEAR

WRESTLEBALL

MEGADRIVE

Nouvelle Sélection :
Au choix de votre équipe, appuyez sur **B**, puis sur **BAS**, une nouvelle sélection apparaîtra.

Si vous souhaitez écraser tous vos adversaires, essayez-donc ce code : **KW6EN**

WONDERBOY

GAME GEAR

Choix du niveau :
Si vous voulez choisir votre niveau, appuyez en même temps sur **START + HAUT** avec la flèche multi-directionnelle, au moment de la page de présentation. Vous pourrez alors choisir vos niveaux de 1 à 9 !

MASTER SYSTEM

Choix du niveau :
Dès que l'écran de titre apparaît, appuyez sur **1-1-2-2** puis maintenez les boutons **1** et **2** enfoncés ; appuyez ensuite rapidement sur le **NAUT** ou la **DROITE** de la manette, selon le monde où vous voulez vous rendre.

XDR

MEGADRIVE

Ralenti :
Si vous voulez finir ce jeu, prenez une manette PRO-2, appuyez sur **START** dès le début du jeu, appuyez sur **SET** et **START** en laissant appuyée la touche **SET**. Le jeu sera alors au ralenti, mais votre vaisseau sera très lent, alors appuyez sur **C** pour sélectionner la vitesse 4 et là, vous n'aurez plus aucun problème pour finir ce jeu.
Si vous voulez jouer en position normale, appuyez sur **SET** et **START** en laissant appuyée sur la touche **SET**. Appuyez de nouveau sur **START** et le jeu sera en position normale.

XENON 2

MEGADRIVE

Invincibilité :
Au menu des "high-scores", inscrivez "**ARM**". Faites ensuite une autre partie en veillant à ne pas dépasser votre premier "high-score". Inscrivez cette fois "**OUR**". Attendez ensuite la démo, faites **RESET** et recommencez une partie : vous serez invincible.

Vies infinies :
Pour avoir les vies infinies, faites comme ci-dessus en remplaçant "**ARM**" par "**OLD**" et "**OUR**" par "**AGE**".

X-MEN

MEGADRIVE

Choix du niveau :
À l'écran-titre, gardez enfoncées les touches **A + C + BAS + START** de la manette 1. Débranchez votre manette et branchez-la sur l'autre port lorsque l'image de Magneto apparaît. Appuyez sur **START** et choisissez le niveau de difficulté ainsi que les autres options. Au moment où vous entrez dans la "Danger Room", allez sur la droite jusqu'à ce que vous atteignez le panneau de contrôle. Chacun des panneaux correspond à un niveau du jeu. Il suffit de se mettre devant l'un des panneaux et d'appuyer sur **BAS + C**.

Aide :
Transformez-vous en "Nightcrawler" juste avant d'entrer dans la maison. Dès que vous êtes à l'intérieur, commencez à inspecter les lieux jusqu'à ce que vous arriviez à la partie la plus à droite (le commutateur actionnant l'ascenseur se trouve juste en dessous, sur votre droite). Utilisez alors vos talents de mutant pour vous envoler en haut à droite, puis laissez-vous tomber. L'ascenseur vous emmènera tout en haut, mais souvenez-vous bien de sauter du plus haut niveau possible car il y a un "Power Up" tout là-haut.
La partie avec les ascenseurs, lors des chutes d'eau géantes, est loin d'être simple. Pour vous aider, sachez que vous pouvez utiliser les habiletés du Ptérosaure : dès que vous avez vaincu Juggernaut, élancez-vous du plus haut précipice. Sautez à droite jusqu'à la plate-forme suivante et avancez prudemment jusqu'au précipice se trouvant sur votre droite. Un Ptérosaure vert apparaît à gauche. Grimpez sur son dos, il vous emmène tout droit jusqu'à la fin du niveau !
Si vous le manquez, attendez un peu car il ne tardera pas à revenir.
Pour passer les Boss, et ainsi éviter le Juggernaut dans le "Savage Land", sautez sur la branche où le second géant du tableau a élu domicile, puis appelez Iceman afin de construire un pont vous permettant de passer à l'arbre suivant. Attention à ne pas tomber entre les arbres si vous ne voulez pas rencontrer Juggernaut ! Puis, lorsque vous serez à l'intérieur du domaine d'Excalibur, sautez sur la plate-forme et appelez Iceman pour qu'il forme un pont jusqu'à la plate-forme suivante.

Tactique de jeu :
Cyclope peut envoyer son rayon d'avant en arrière pendant quelques secondes, qu'il soit en position debout ou assis, il suffit pour cela de maintenir la touche **A** appuyée pendant deux ou trois secondes. Les ennemis seront ainsi balayés à sa hauteur et il faut savoir qu'en plus, cela coûte très peu de Mutagène.

Y'S

MASTER SYSTEM

"Sound Test" :
Pour avoir le Sound Test, il faut terminer le jeu. Après le dernier générique, vous voyez à l'écran "Copyright By Falcon 1987 Presented By ". Là, il faut mettre la manette vers le **BAS/DROITE** et appuyer sur les **2** boutons en même temps. Alors apparaît le message "Ys Sound Selection Feena". Vous pourrez alors écouter les 19 musiques du jeu, plus une vingtième inédite : "The Theme Of Aron", qui est géniale.

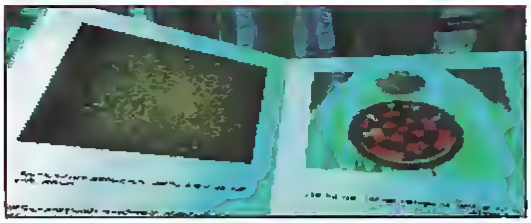
YOGI BEAR

MEGADRIVE

Choix du niveau :
À l'écran-titre, appuyez sur **DROITE - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A - HAUT - C - START.**

YUMANI MYSTERY MANSION

MEGA-CD



Soluce complète :

Il était une fois, je me promenais dans les bois... quand tout à coup, ma petite sœur vit un "bô" papillon. Elle voulut l'attraper, mais celui-ci s'enfuit dans le manoir (tiens, je n'avais pas vu le manoir !). Je cours à sa recherche, car il est tard, et de toute façon, elle a oublié son filet. Je me souviens d'une légende disant que toute personne entrant dans ce manoir serait alors transformée en papillon... Je n'ai pas dit mon dernier mot : je fracasse la porte d'entrée et me trouve nez à nez (ou plutôt "nez à antennes") avec un papillon bleu. Ouf ! Ce n'est pas ma sœur, car elle est blonde (et alors !...). Je la sauverai coûte que coûte !

Vous commencez votre aventure dans un grand hall, avec un escalier au centre. Allez au fond à gauche, car seule cette porte est ouverte (je le sais parce que je me suis cogné dans toutes les autres, et que je suis passé sous l'escalier sans pouvoir m'arrêter). Dans cette salle, rien de bien intéressant, si ce n'est le "DIARY" posé sur une chaise (appuyez 2 fois sur la flèche du HAUT pour le prendre).

Ce livre permet de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu. Ressortez et montez l'escalier, tournez 2 fois à droite et allez au fond du corridor (essayez le marchepied et vous aurez une vue imprenable), puis entrez dans la salle de jeux. Cette pièce est l'une des plus importantes du jeu, car elle abrite un élément essentiel : à droite du jeu de fléchettes, il y a un tableau magique.

Regardez dedans à chaque fois que vous êtes perdu et vous aurez un indice pour vous aider à continuer. Ici, vous voyez une armoire. Ressortez par la porte (derrière la plante), allez de l'autre côté du balcon, à la chambre rose. Passez sous les rideaux, et regardez attentivement l'armoire et vous trouverez une clé sous le coussin.

Ressortez de la chambre, allez tout droit jusqu'à la porte et ouvrez-la grâce à la clé récupérée précédemment (vous perdez la clé, mais la porte ne sera plus fermée). Vous êtes dans un atelier de peinture. Au fond de la pièce est accroché un tableau représentant un banc. À droite, regardez le tableau de près et vous récupèrerez une autre clé. Près de la porte, admirez le tableau représentant une sorte de singe et vous tomberez de haut...

Vous voici dans la salle aux bougies : il n'y a pas de sortie et il suffit de souffler sur la bougie de gauche par rapport à la Lune, pour faire apparaître un passage secret et ressortir dans le bureau d'un collectionneur de papillons. Vous pouvez admirer les "bôs" papillons, mais pas d'inquiétude à avoir, votre "charmante" sœur n'en fait pas partie. Allez dans la bibliothèque et examinez tous les livres que vous pouvez : à droite, vous trouverez dans le livre, la réponse à l'énigme de la salle aux bougies. En effet, les fléchettes correspondent aux bougies qui doivent être allumées afin d'ouvrir le 2e passage secret, mais ne brûlons pas les étapes, vous n'avez pas encore les allumettes ! Vous reviendrez quand vous les aurez, tandis que sous l'un d'eux à gauche, est dissimulée la clé qui permet de sortir de cette pièce.

En ouvrant la porte avec la clé, vous constatez que vous êtes de retour dans le Hall. Allez en face et ouvrez la porte avec la clé trouvée dans l'atelier. Vous voici dans la salle de musique, rien de bien intéressant pour l'instant (le diapason ne sert pas pour l'instant), mais c'est un passage obligatoire pour la suite.

Retournez dans la salle de jeux et regardez le tableau noir : il vous conseille de jeter un œil sur la cible, conseil que vous suivez bien évidemment et qui vous permet de récupérer la boîte d'allumettes. Retournez dans la bibliothèque et passez sous le bureau de Marc, pardon, du collectionneur de papillons.

Maintenant que vous êtes dans la salle aux bougies, soufflez sur les 2 bougies qui encadrent la seule qui est éteinte et utilisez vos allumettes pour allumer cette dernière (ne rallumez pas celles que vous venez de souffler !). La porte du 2e passage secret s'ouvre et dévoile un escalier qui vous emmène dans les profondeurs du manoir. Allez au fond du corridor en face de la statue et ouvrez la porte (à gauche).

Vous voici dans une pièce, dans laquelle se trouvent de multiples vases. Avant de toucher aux fleurs, dirigez-vous vers la porte en bois. Une fois dans la pièce, n'avancez pas, à moins de vous appeler Ecco le dauphin..., mais tournez-vous vers la gauche et ramassez la fleur au sol. Mettez-la dans le vase vide et retournez dans la salle remplie d'eau pour constater le changement.

Tournez une fois à gauche, avancez en direction du cristal et prenez-le. L'esprit du manoir vous donnera le tournis et, qui plus est, vous annoncera victorieusement que vous êtes maintenant piégé et, pire encore, maudit. Foutaises que tout cela ! Vous vous retrouvez dans la salle aux vases. Ressortez et retournez directement dans la salle aux bougies, en faisant bien attention de ne pas vous attarder près de la statue, qui s'est étrangement animée...

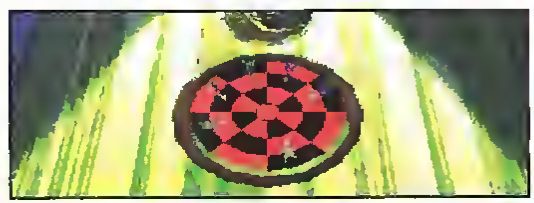
Retournez dans l'atelier de peinture et à partir du tableau au banc, allez 2 fois à gauche et vous trouverez la montre à gousset. La montre vous indique qu'à partir de maintenant, vous avez moins d'1 heure pour retrouver votre sœur, alors n'oubliez pas de sauvegarder dans le "DIARY".

Retournez dans la salle de musique et utilisez le diapason (allez au piano et tournez 2 fois à droite, il est sur l'accoudoir du canapé). Regardez autour de vous et vous trouverez un chandelier sur la table où sont posées des partitions de musique et l'étui à violon.

Allez dans la salle où vous avez trouvé le "DIARY". Allez dans la cheminée et servez-vous du chandelier pour vous éclairer. Allez une fois à gauche et cognez-vous au mur du fond pour récupérer une clé. Ressortez de la cheminée et grâce à cette nouvelle clé, ouvrez le placard au fond de la pièce. À l'intérieur, vous trouverez un emblème, qu'il va falloir utiliser dans la cheminée, sur le cadre où vous avez eu la clé. Oh, surprise : telle la main de Dieu qui descend pour vous aider, une échelle glisse lentement vers vous... Grimpez, et vous vous retrouverez en face de 3 portes : prenez celle où un "3" est inscrit dessus.

Regardez le miroir et ressortez de la pièce. Remontez jusqu'à la chambre rose, examinez la table sur laquelle est préparé le goûter (tea, of course !), récupérez les cristaux et retournez rapidement à l'échelle (n'oubliez pas que le temps, c'est de l'argent, mais surtout qu'il vous est compté).

Cette fois, il va falloir ouvrir 7 portes dans le bon ordre ; elles comportent un numéro, alors en général, choisissez des numéros divisibles par 3, sinon suivez cet ordre : 3 - 33 - 777 - 345 - 333 - 12 et 27. Vous voici à nouveau devant le miroir. Utilisez les cristaux et vous allez enfin pouvoir libérer votre charmante sœurette. Profitez-en pour lui mettre une bonne fessée, ça lui apprendra à suivre n'importe qui (comme quoi, on ne peut même pas faire confiance aux papillons !) et appréciez la musique "Kamaichi No Yoru", reprenant une vieille légende japonaise, selon laquelle des fleurs ("Kamaichi") poussent uniquement la nuit et à des endroits où des personnes ont été enterrées.



ASTUCES Z

ZOMBIES

MEGADRIVE

Codes :

Niveau 5	TYZR	Niveau 29	QNKR
Niveau 9	CBRK	Niveau 33	5DHM
Niveau 13	LCFJ	Niveau 37	BKVR
Niveau 17	BMLK	Niveau 41	BZPM
Niveau 21	VQBB	Niveau 45	VNYQ
Niveau 25	QLNK	Niveau Crédit	QSDZ

ZILLION

"Continue" :
Pressez les touches **1**, **5** et **HAUT** sur la manette dès que vous vous êtes fait tuer. Vous pouvez alors continuer là où vous vous étiez arrêté.

MASTER SYSTEM

ZOOL

MEGADRIVE

Choix du niveau :
Mettez la Pause, maintenez **START** enfoncé et pressez **C - DROITE - A - B - B - A - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE - BAS**. Pressez alors le **HAUT** de la manette qui contrôle pour sauter un Stage et **DROITE** pour sauter un tableau tout entier. Faire **A + B + C** en même temps pendant la Pause pour revenir au début, et **START** pour vous rendre au niveau choisi.

Vie supplémentaire :
Mettez la Pause, maintenez **START** enfoncé et pressez **BAS - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - A - DROITE - BAS.**

ZILLION 2

"Continue" :
Il existe un mode "Continue". Pour l'actionner : quand vous avez perdu toutes vos vies, maintenez **HAUT** enfoncé et appuyez sur le bouton **1**. Vous ne pourrez faire cette opération que trois fois seulement.

MASTER SYSTEM

ZERO TOLERANCE

MEGADRIVE

Codes :

Niveau 1.2 - Docking Bay 2	bno8v/Kug
Niveau 1.3 - Bridge 1	DDqB*tLng
Niveau 1.4 - Engineering 1	dFrduvNng
Niveau 1.5 - Engineering 3	Krcd-*LvW
Niveau 1.6 - Engineering 2	PD6duvJv?
Niveau 1.7 - Engineering 4	UD6duvPvU
Niveau 1.8 - Greenhouse 1	GvYBubPv2
Niveau 1.9 - Greenhouse 2	OL6duvPnQ
Niveau 1.10 - Greenhouse 3	ar8*-vJFE
Niveau 1.11 - Bridge 2	KP8d-*)qE
Niveau 1.12 - Reactor 1	cvZ*C9Ppk
Niveau 1.13 - Reactor 2	GPZdu*PFj
Niveau 2.1 - Roof Top	OPYbt9Pr2
Niveau 2.2 - Floor 164	?vaUqcJOH
Niveau 2.3 - Floor 163	?daUtRJMg
Niveau 2.4 - Floor 162	XFLQ-6MOF
Niveau 2.5 - Floor 161	XDrQC-MMF
Niveau 2.6 - Floor 160	BFpG9qNE8
Niveau 2.7 - Floor 159	UHKS/oxEz
Niveau 2.8 - Floor 158	crrQ*CJMQ
Niveau 2.9 - Floor 157	GLqQ*CJG5
Niveau 2.10 - Floor 156	?rrQ*CJKj
Niveau 2.11 - Floor 155	?LrSCCJK!
Niveau 2.12 - Floor 154	cnM7C3JJD
Niveau 2.13 - Floor 153	ODiQ/3JxF
Niveau 2.14 - Floor 152	?rhQ/3)xz
Niveau 2.15 - Floor 151	bH)5HoJxX
Niveau 3.1 - Sub Basement 1	GDpQe6J)z
Niveau 3.2 - Sub Basement 2	KFpfQqJMF
Niveau 3.3 - Sub Basement 3	aL)9m3LnE
Niveau 3.4 - Sub Basement 4	Gn/d4vLvj
Niveau 3.5 - Sub Basement 5	cD6*4vKvk
Niveau 3.6 - Sub Basement 6	)z9*AvLne
Niveau 3.7 - Sub Basement 7	?LYbkBHE7
Niveau 3.8 - Sub Basement 8	Gr9fkrJMQ
Niveau 3.9 - Sub Basement 9	cL3fkrJO7
Niveau 3.10 - Sub Basement 10	Yr9fwLJx!
Niveau 3.11 - Sub Basement 11	xL6f7LJj
Niveau 3.12 - Sub Basement 12	Vp9ZzhJJt

La Bible des Tips de SUPER POWER

Un hors-série incroyable !

EN VENTE À PARTIR DU 12 JUILLET CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Comment c'est-y qu'ça marche, l'Action Replay ?

Comme il peut être rageant de ne pas finir un jeu !... Surtout après avoir passé des heures entières à bloquer sur un niveau, tout ça à cause d'un abruti de Boss que vous n'arrivez pas à battre. Mais heureusement, nos amis les anglais, et plus précisément la société Datel en l'occurrence, nous ont concocté une interface... que dis-je, un "artifice de guerre", afin de mettre en échec les plus récalcitrants des jeux. Désormais, il suffit juste de planter votre cartouche rebelle sur l'Action Replay Pro, et vous mettez le tout dans votre console. Une fois que tout est branché correctement, vous allez pouvoir soit rentrer des codes que vous trouvez dans Mega Force habituellement, soit chercher vous-même des codes pour vos jeux en particulier. Et c'est là que "ça cloche", car les explications de le notice sont loin d'être des plus compréhensibles et efficaces. Alors, notre cœur de bon Samaritain ressort une nouvelle fois : Zorro arrive à la rescousse !...

Logan et Juju.

C'est quoi, ce p'tit bouton ?

Le positionnement du bouton latéral de l'AR (Action Replay), qui peut prendre trois positions, est crucial pour un bon fonctionnement. En position basse, vous vous placez en mode "Trainer", c'est-à-dire en mode "recherche". Lorsque cet interrupteur est au milieu, c'est la position "neutre" de l'AR, c'est-à-dire que celle-ci n'intervient en rien, et sert juste d'adaptateur (AR 2 MD uniquement). Enfin, la position haute active tous les codes inscrits dans l'écran des paramètres. Ainsi, vous pouvez "vous la jouer fine", lorsqu'un jeu, par exemple, vous donne un bonus en fin de niveau pour le temps ou l'énergie qui vous reste, alors que vous avez "patché" cette valeur. En clair, cela signifie que l'AR bloque dès lors cette valeur. Donc, le bonus que vous obtenez est infini. À ce moment-là, il faut abaisser l'interrupteur vers la position du milieu, le temps de cette fin de stage, pour le réactiver ensuite (position haute) au début du niveau suivant.

Elle parle quelle langue, l'Action Replay ?

Pour programmer n'importe quelle machine actuellement, le "langage" utilisé —ou plutôt le système de numérotation (car il y a des langages de programmation proprement dits, comme le C, l'Assembleur, le Basic, etc.)— est le système hexadécimal. Dans la vie courante, normalement, on utilise le système décimal, c'est-à-dire que l'on dispose de 10 chiffres de base (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) pour compter et former tout nombre. Eh bien, en système hexadécimal, on utilise 16 chiffres de base, en combinant les chiffres déjà cités avec 6 lettres, en comptant ainsi : 0, 1, 2, 3 (...) 9, 0A, 0B, 0C, 0D, 0E, 0F, 10, 11, 12 (=)19, 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F, 20, etc. C'est pour cela que vous trouvez des lettres dans les codes Action Replay. En fait, ce système de numérotation est utilisé par souci d'économie de place, car en informatique, on essaye toujours de gagner de la place puisque la mémoire est la plupart du temps limitée. Pour revenir aux chiffres, par exemple, lorsque vous écrivez 10 en décimal, il faut écrire 0A en hexadécimal. Facile, non ? Essayez de vous entraîner chez vous, vous verrez, c'est amusant.

Kézako, un code Action Replay ?

Ce qu'on appelle couramment un code Action Replay est une série de huit caractères, qui peuvent être soit des chiffres (0 à 9) soit des lettres (A à F) du fait du système hexadécimal. Prenons, par exemple, le code pour avoir les vies infinies sur Le Roi Lion sur Megadrive : FFCCE F0003. En gros, pour ne pas trop vous embrouiller l'esprit, disons que les huit premiers caractères correspondent à l'adresse mémoire d'une valeur qui est constituée des deux derniers caractères. Dans le cas présent, la valeur 03 est stockée à l'adresse FFCCEF00 de la mémoire de la Megadrive. En fait, la mémoire de la console est indexée. Pour mieux vous imaginer le fonctionnement, essayez de voir la mémoire comme une grande ville. Ainsi, lorsque vous voulez envoyer une lettre à un habitant, il vous faut son adresse, non ? Eh bien, c'est exactement la même chose avec l'Action Replay.

En fait, il faut bien comprendre le fonctionnement de l'AR. Le programme du jeu stocke des valeurs diverses à des adresses bien précises. Et parmi ces valeurs, il y a évidemment votre nombre de vies, votre énergie, le temps qui passe, etc. Donc, l'AR cherche elle-même où sont stockées ces valeurs qui nous intéressent tant. Lorsque vous faites une recherche pour les "vies", par exemple, et que vous commencez avec trois vies, l'AR va balayer toute la mémoire pour chercher toutes les adresses où est stockée la valeur 3. Ensuite, vous faites une nouvelle recherche avec deux vies, l'AR recherchera, parmi les adresses trouvées précédemment, celles qui ont la valeur 2. Et ces fameuses adresses sont celles que vous pouvez consulter avec l'option "List Possibilities". Ainsi, à la fin de votre recherche, vous obtiendrez, si tout se passe bien, une seule adresse. Vous rentrez donc cette adresse associée à une valeur (3, dans notre exemple) dans l'écran des paramètres de l'AR. Et voilà, vous avez donc trouvé un code AR qui vous permet, en l'occurrence, d'avoir 3 vies en permanence.

Une fois que vous démarrez le jeu et que vous avez placé son interrupteur en position haute, l'AR bloque la valeur 3 à l'adresse précisée. C'est-à-dire que si vous perdez une vie et que le programme-jeu cherche à appliquer "-1" à votre nombre de vies, l'AR empêchera cette opération, vous permettant ainsi de conserver les trois vies. C'est un peu compliqué, toute cette salade, mais relisez bien si vous n'avez pas tout suivi, vous vous y ferez, vous verrez ! Dernière information : pour les heureux possesseurs de l'Action Replay 2 sur Megadrive, sachez que vous avez accès à une banque de codes déjà mémorisés dans la cartouche. Ceux-ci concernent des jeux particuliers (environ 300 codes pour différents "hits") : pour y accéder, il suffit d'appuyer sur le bouton B de votre manette quand vous êtes à l'écran "Enter your parameters" (l'écran où vous inscrivez vos codes).

Le "Trainer"

"Lives or other number"

Ce mode de recherche est à utiliser lorsque vous voulez avoir les vies infinies, les Continues infinis, le choix des niveaux, le temps, mais aussi avec les jeux de sports (points ou buts). En fait, à chaque fois que vous connaissez exactement la valeur, il faut utiliser cette méthode. Pour réussir plus facilement à trouver vos codes, il faut toujours commencer sa recherche par le nombre le plus grand possible. Ainsi, ne commencez pas avec un "1", car la mémoire est remplie d'adresses avec cette valeur et vous mettrez donc un temps fou avant de trouver quelque chose.

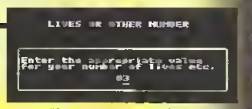
Exemple pratique : Recherche des vies infinies pour Le Roi Lion

L'exemple ci-après est décrit pour un jeu sur Megadrive, mais sachez que la pratique est similaire pour les jeux Master System et Game Gear.

Opération 1

Insérez votre cartouche Action Replay dans la console et placez votre cartouche de jeu dessus, en plaçant le "p'tit bouton" sur la position basse. Placez-vous sur "Exit to game" et commencez normalement le jeu. Comptez votre nombre de vies (notre exemple = 3 vies).

Opération 2



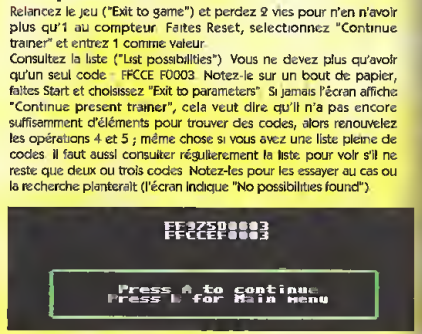
Faites rapidement Reset et choisissez "Start trainer", puis "Lives or other number" et entrez "3" comme valeur, appuyez sur A et vous verrez le message "Scanning memory please wait" apparaître à l'écran, indiquant que l'Action Replay fouille la mémoire du jeu.

Opération 3

Relancez le jeu ("Exit to game") et perdez une vie pour n'en n'avoir plus que deux au compteur. Faites Reset, sélectionnez "Continue trainer" et entrez 2 comme valeur.

Opération 4

Relancez le jeu ("Exit to game") et perdez 2 vies pour n'en n'avoir plus qu'1 au compteur. Faites Reset, selectionnez "Continue trainer" et entrez 1 comme valeur.
Consultez la liste ("List possibilities"). Vous ne devez plus qu'avoir qu'un seul code : FFCCE F0003. Notez-le sur un bout de papier, faites Start et choisissez "Exit to parameters". Si jamais l'écran affiche "Continue present trainer", cela veut dire qu'il n'a pas encore suffisamment d'éléments pour trouver des codes, alors renouvelez les opérations 4 et 5 ; même chose si vous avez une liste pleine de codes. Il faut aussi consulter régulièrement la liste pour voir s'il ne reste que deux ou trois codes. Notez-les pour les essayer au cas où la recherche planterait (l'écran indique "No possibilities found").



Opération 5

Entrez votre code en appuyant sur A et à l'aide de votre croix multidirectionnelle. Validez votre code en appuyant sur A. Faites Start

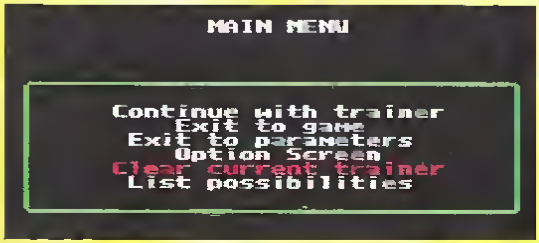
pour lancer le jeu. Commencez normalement une partie et n'oubliez surtout pas de placer le "p'tit bouton" en position haute (ne jetez pas votre bout de papier, il vous resservira quand vous rejouerez). Et voilà, vous avez les VIES INFINIES...

En règle générale, il faut commencer par la valeur la plus haute, puis diminuer progressivement au fur et à mesure jusqu'à la valeur 0 ou 1. Pour les niveaux, il faut progresser dans le jeu et utiliser comme valeur le numéro du stage (Niveau 1=1, Niveau 2=2, etc.). Par contre, il faut activer le plus tôt possible le code pour les niveaux afin de l'utiliser correctement, car si vous avez déjà progressé dans le jeu, les infos liées à ces niveaux déjà pratiqués ne sont pas prises en compte par l'Action Replay.

Exemple pratique 2 : Recherche d'énergie infinie pour Le Roi Lion

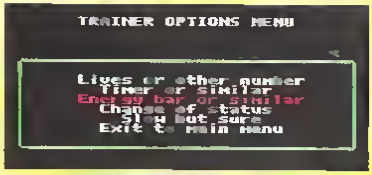
Coller un post-it sur l'écran avec une règle (0%, 25%, 50%, 75%, 100%) pour mieux se rendre compte des valeurs. Il faut toujours commencer par 100% et diminuer au fur et à mesure tout en faisant une recherche à 100% entre chaque valeur pour ne pas embrouiller l'AR.

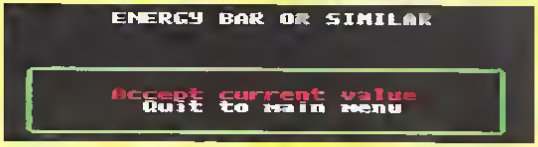
Renouvelez l'opération 1 (précédemment indiquée) ou, si vous avez déjà fait une recherche de code, faites "Clear current trainer".



Opération 2

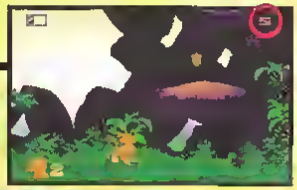
Faites rapidement Reset et choisissez "Start trainer", puis "Energy bar or similar". Choisissez "Accept current start" et appuyez sur A et vous verrez le message "Scanning memory please wait" apparaître à l'écran.





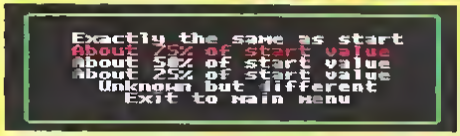
Opération 3

Relancez le jeu ("Exit to game"), commencez à jouer 2 secondes (sans perdre d'énergie) et faites Reset, sélectionnez "Continue trainer" et entrez "Exactly the same as start" *(= la valeur de départ)* comme valeur.



Opération 4

Relancez le jeu ("Exit to game") et perdez 1/4 d'énergie (voilà à quoi sert le post-it !). Faites Reset, selectionnez "Continue trainer" et entrez "About 75% of start value" comme valeur.



Opération 5

Renouvelez l'Opération 3, puis l'Opération 4, mais cette fois en perdant la moitié de votre énergie et en indiquant "About 50% of start value".

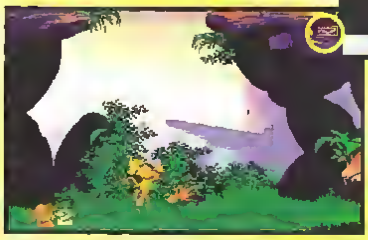
Renouvelez l'Operation 3, puis l'Operation 4, mais cette fois en perdant les 3/4 de votre énergie et en indiquant 'About 25% of start value"

Opération 6

Renouvelez l'Operation 3 et allez sur "List possibilities" : vous devez obtenir FFCCF 70004. Notez cela sur un bout de papier, faites Start et choisissez 'Exit to parameters". Si jamais l'écran affiche "Continue present trainer", cela veut dire qu'il n'a pas encore suffisamment d'élements pour trouver des codes, alors renouvelez les opérations 4 et 5 ; même chose si vous avez une liste pleine de codes. Il faut aussi consulter regulierement la liste pour voir s'il ne reste que deux ou trois codes. Notez-les pour les essayer au cas ou la recherche planterait (l'écran indique "No possibilities found") Vous pouvez aussi rechercher des codes d'énergie en utilisant l'exemple 1.

Opération 7

Entrez votre code en appuyant sur A, et à l'aide de votre croix multidirectionnelle. Validez votre code en appuyant sur A.



Faites Start pour lancer le jeu. Commencez normalement une partie et n'oubliez surtout pas de placer le "p'tit bouton" en position haute (ne jetez pas votre bout de papier, il vous resservira quand vous rejouerez)

Et voilà, vous avez l'ÉNERGIE INFINIE...

Salut, et bonne tricherie !

CODES ACTION REPLAY

CODES ACTION REPLAY MASTER SYSTEM

ALEX KIDD : THE LOST STARS	00C0 400x	X= 2 à F : choix du niveau
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	00C3 1B00	Sauter plus haut
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	00C2 2CD1	Epee de puissance
ALEX KIDD : HIGH TECH WORLD	00C0 1C50	9 000 pièces d'or dans la forêt
ALEX KIDD : HIGH TECH WORLD	00C0 B20x	X = 1 à 9 / nbre morceaux carte
ALEX KIDD : THE LOST STARS	00C0 7110	Invincibilité (desactiver fin de niveau)
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	00C0 9599	Vies infinies
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	00C2 1704	PIERRE - PIERRE tjs gagner au jeu
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	00C2 9E06	Énergie infinie
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	00C2 2F09	Vies infinies
ALIEN 3	00C4 6A63	Énergie infinie
ALIEN 3	00C4 2063	Grenades infinies
ALIEN 3	00C4 2403	Vies infinies
ALIEN STORM	00C1 1310	Énergie infinie
ALIEN SYNDROME	00C0 5402	Vies infinies
ALIEN SYNDROME	00C0 7B06	Temps infini
ARCADE SMASH HITS	00CD 2104	Vies infinies Breakout et Centipede
ASSAULT CITY	00C0 D90A	Énergie infinie
ASTÉRIX	00C0 A295	Temps infini
ASTERIX	00C0 9D03	Vies infinies
ASTERIX 2	00C0 E307	Énergie infinie
ASTERIX 2	00C0 F100	Temps infini
ASTERIX 2	00C1 4609	Vies infinies
BACK TO THE FUTURE 2	00C3 6B05	Énergie infinie
BACK TO THE FUTURE 2	00C3 6304	Vies infinies
BANK PANIC	00C0 1F03	Vies infinies
BART VS THE SPACE MUTANTS	00CE B703	Vies infinies
BART VS THE SPACE MUTANTS	00DB 000x	X = choix de stage
BATMAN RETURNS	00D9 9E03	Vies infinies
BATMAN RETURNS	00D2 980x	X = 0 à 4 / choix du niveau
BLACK BELT	00DB 9340	Invincibilité
BUBBLE BOBBLE	00DB D00x	Choix de stage
BUBBLE BOBBLE	00CE B7D3	Vies infinies
CHAKAN	00DF B3F0	Reprendre de l'énergie
CHASE H.Q.	00C2 8903	Turbos infinis
CHASE H.Q.	00C2 3836	Temps infini
CHASE H.Q.	00C2 200x	X= 0 à 4 : choix du stage
CHOPLIFTER	00C2 9B0C	Vies infinies
CHUCK ROCK	00CD 8E03	Énergie infinie
CLOUD MASTER	00C8 8A9F	Accès direct monstre du stage
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	00C5 7B03	Vies infinies
DICK TRACY	00C1 ED06	Énergie infinie
DINO BASHER	00CD 5B03	Vies infinies
DONALD DUCK 2 : DEEP DUCK TROUBLE	00D2 B103	Vies infinies
DONALD DUCK 2 : DEEP DUCK TROUBLE	00D2 B903	Énergie infinie
DONALD DUCK : L'D CAPER	00C1 3A00	Invincibilité
DONALD DUCK : LUCKY DIME CAPER	00C0 6903	Vies infinies
DONALD DUCK : LUCKY DIME CAPER	00C0 8999	Temps illimité
DOUBLE DRAGON	00C8 2B03	Vies infinies
DRAGON CRYSTAL	00C6 2164	Énergie infinie
FANTASY ZONE	00C0 0500	Tir rapide
FANTASY ZONE	00C0 0A02	Vies infinies
FANTASY ZONE 2	00C0 AB0F	Énergie infinie
FANTASY ZONE 2	00C0 A999	Commencer avec 9.900.000$
FANTASY ZONE 2	00C0 A309	Vies infinies
FLINTSTONES	00C9 F20F	Peinture infinie
FLINTSTONES	00C9 A203	Vies infinies
FORGOTTEN WORLDS	00CC BCD8	Énergie infinie
G-LOC AIR BATTLE	00CC 0E28	Missiles infinis
G-LOC AIR BATTLE	00C8 2C38	Temps infini
GALAXY FORCE	00C0 7F10	Énergie infinie
GAUNTLET	00C8 0F96	Énergie infinie joueur 1
GAUNTLET	00C8 0E01	Potion infinie
GHOST HOUSE	00C1 F5C0	Énergie infinie
GHOST HOUSE	00C1 BA02	Vies infinies
GHOULS N'GHOSTS	00C0 4B40	Magie infinie
GHOULS N'GHOSTS	00C0 3302	Vies infinies
GLOBAL GLADIATORS	00D0 BA3F	Énergie infinie
GLOBAL GLADIATORS	00D0 E905	Vies infinies
GOLDEN AXE	00C0 0503	Vies infinies
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADES	00C9 C130	Énergie infinie
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADES	00C9 7305	Fouets infinis
KLAX	00C0 9F00	Barres infinies
LEMMINGS	00DB 5C64	Reussite à 100%
LIVRE DE LA JUNGLE	00C8 2E04	Vies infinies
LIVRE DE LA JUNGLE	00C8 2F06	Sauter les niveaux en actionnant l'AR
LORD OF THE SWORD	00C1 2930	Énergie infinie
MASTER OF DARKNESS	00CA 3A00	Énergie infinie

CODES ACTION REPLAY MASTER SYSTEM

MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	00CD BD03	Énergie infinie
MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	00DC 0005	Temps infini
MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	00C0 CB03	Vies infinies
MICREY M / LAND OF ILLUSION	00C0 9902	Énergie infinie
MICKEY M / LAND OF ILLUSION	00C0 B00x	X = 0 à C, choix du niveau
MICRO MACHINES	00DB 7B08	Toujours gagner 2 codes
MICRO MACHINES	00DF 2401	Toujours gagner 2 codes
MIRACLE WARRIORS	00C5 0A10	Énergie infinie
MISS PACMAN	00DA 4E02	Vies infinies
MORTAL KOMBAT	00C4 8848	Énergie infinie joueur 1
MORTAL KOMBAT	00C4 8A48	Énergie infinie joueur 2
MORTAL KOMBAT	00C4 0928	Mode sanglant
MORTAL KOMBAT	00C4 3609	Temps infini
NEW ZEALAND STORY	00DD EC03	Vies infinies
NINJA (THE)	00CD C009	Vies infinies
OPERATION WOLF	00C1 1620	Munitions infinies
OUT RUN	00DE 0172	Temps infini
PACMANIA	00C0 4003	Vies infinies
PAPERBOY	00D5 0F0A	Journaux infinis
PAPERBOY	00D5 0E03	Vies infinies
POWER STRIKE	00C8 1903	Vies infinies
PRINCE OF PERSIA	00C2 9208	Énergie infinie
PSYCHO FOX	00C0 1603	Vies infinies
R-TYPE	00CE 0103	Vies infinies
R-TYPE	00CE 0000	Invincibilite
RAINBOW ISLANDS	00C5 BA08	Invincibilite permanente
RAINBOW ISLANDS	00CD 2E03	Vies infinies
RAINBOW ISLANDS	00C5 AD1F	Mega vitesse
RAMPAGE	00CD 9660	Énergie infinie joueur 1
RAMPAGE	00C0 9780	Énergie infinie joueur 2
RASTAN	00C0 9064	Invincibilite
RENEGADE	00C2 4BA0	Énergie infinie
RENEGADE	00C3 A159	Temps infini
ROCKY	00C1 C32F	Énergie infinie
R-TYPE	00CC 0499	Continues infinis
SAGAIA	00C8 2602	Vies infinies
SHADOW DANCER	00C0 6C06	Énergie infinie
SHADOW DANCER	00C0 5A03	Attaques spéciales illimitées
SHADOW OF THE BEAST	00DA 5003	Vies infinies
SHADOW OF THE BEAST	00DA 5401	Armes infinies
SHINOBI	00C0 6CD6	Énergie infinie
SHINOBI	00C1 D3DF	Saute beaucoup plus haut
SHINOBI	00C0 7AD2	Vies infinies
SONIC	00D2 4603	Vies infinies
SONIC	00D2 3Exx	XX = 00 a 12 / choix Zone et Act
SONIC 2	00D2 9905	Invincibilite (6 rings minimum)
SONIC 2	00D2 9B03	Vies infinies
SONIC 2	00D2 950x	X = choix de la Zone
SONIC CHAOS	00D2 9A09	Invincibilité
SONIC CHAOS	00D2 9903	Vies infinies
SONIC CHAOS	00D2 970x	X = choix de la zone
SPACE HARRIER	00C1 2302	Vies infinies
SPEED BALL 2	00DA 0B14	Argent infini
SPELLCASTER	00C0 2520	Endurance infinie
SPIDERMAN	00DF 7FFF	Invincibilite
STRIDER	00D4 B704	Invincibilité
STRIDER	00D4 B503	Vies infinies
SUBMARINE ATTACK	00C1 0003	Invincibilité
SUPER MONACO GP	00C3 69D1	Arriver toujours premier
SUPER SMASH TV	00C5 1007	Vies infinies
SUPER SPACE INVADERS	00C2 F003	Energie infinie
TAZ-MANIA	00C1 0D05	Vies infinies
THE TERMINATOR	00CC 163C	Énergie infinie
THUNDERBLADE	00C3 B999	Invincibilité
TOM & JERRY	00C4 3908	Énergie infinie
TOM & JERRY	00CB 0F0x	X = 1 à 5 / choix du niveau
VIGILANTE	00C2 544F	Énergie infinie
VIGILANTE	00C9 9154	Temps infini
WONDERBOY 2 IN MONSTER WORLD	00C6 00xx	XX =01 a 44 / choix du niveau
WONDERBOY 2 IN MONSTER WORLD	00C5 8401	Élixir infini
WONDERBOY 3	00CF 5304	Énergie infinie
WONDERBOY 3	00C2 4F05	Commencer en Hawkman
WONDERBOY 3	00CF 4A02	Bouteilles infinies
WONDERBOY IN MONSTER LAND	00C1 C10F	Invincibilite
WONDERBOY IN MONSTER LAND	00C19C01	Temps infini
WORLD CLASS LEADERBOARD	00D3 6200	Pour marquer en un coup
XENON 2	00D0 E203	Vies infinies
ZAXXON	00C0 A304	Vies infinies

CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

ADDAM S FAMILY	FFA5D 50005	Vies infinies
ADDAM'S FAMILY VALUES	FF559 10008	Énergie infinie
AERO THE ACRO-BAT	FF00D D0D90	Énergie infinie
AERO THE ACRO-BAT	FF011 50096	Vies infinies
AFTER BURNER	002D5 06004	Vies infinies
AFTER BURNER	003B1 C800A	Missiles infinis
ALADDIN	FFEFE 10037	Pommes infinies
ALADDIN	FFEFF A0008	Énergie infinie
ALEX KIDD - ENCHANTED CASTLE	FFFE2 90008	Anneaux infinis
ALEX KIDD - ENCHANTED CASTLE	FFC12 00008	Vies infinies
ALIEN 3	FF084 70099	Flamme infinie
ALIEN 3	FF090 B0009	Vies infinies
ALIEN SOLDIER	FFA21 700FF	Énergie infinie
ALIEN STORM	003A2 E6002	Crédits infinis
ALISIA DRAGOON	FF00C 2000A	Energie infinie
ALTERED BEAST	002F6 A602C	Vies infinies
ARIEL THE MERMAID	FF800 0000x	X = 1 a 7 / choix du niveau
ARIEL THE MERMAID	FFA61 20005	Polochon infini
ARROW FLASH	00543 26004	Vies infinies
ARROW FLASH	00EAD 66004	Armes spéciales infinies
ART OF FIGHTING	FF90E 10050	Énergie infinie joueur 1
ASTERIX GREAT ESCAPE	001B6 44A7B	Énergie infinie
ASTERIX GREAT ESCAPE	00067 B4A7B	Vies infinies
ATOMIC RUNNER	FFDD1 A0010	Super saut
ATOMIC RUNNER	FFC32 30004	Vies infinies
B O B	FFCC0 70020	Énergie infinie
B O B	FFCB4 30032	Lance-flammes illimité
BALLJACKS	FFF65 100xx	XX = choix du niveau
BALLZ	FF3DD 900xx	XX = 00 à 10 / choix perso, J1
BALLZ	FF3DE 300xx	XX = 00 a 10 / choix perso, J2
BARKLEY : SNUT UP AND JAM	FFC8E 900xx	XX = nbre points pour commencer
BART VS SPACE MUTANTS	FF01B 70002	Énergie infinie
BART VS SPACE MUTANTS	FF01C 60000	Tous les "goals" recuperes
BATMAN	FFFE3 20007	Vies infinies
BATMAN	FFFE3 40009	Boomerangs infinis
BATMAN RETURNS	FFFE3 1009C	Énergie infinie
BATMAN RETURNS	FFFE3-B0003	Batarangs spéciaux infinis
BATTLE SQUADRON	00EF9 60000	Vies infinies
BATTLETOADS	FFFE4 100xx	XX = choix du niveau
BATTLETOADS	FFE00 70017	Énergie infinie
BIO HAZARD BATTLE	FFF24 B0003	Vies infinies
BIO-SHIP PALADIN	FFF2E B0003	Vies infinies
BLADES OF VENGEANCE	FFF46 E0000	Vies infinies
BLADES OF VENGEANCE	FFEB4 40000	Argent illimité
BODY COUNT	FF044 D0005	Continues illimites
BONANZA BROTHERS	01066 A4A2B	Temps infini
BOOGERMAN	FFD22 E0002	Vies infinies
BOOGERMAN	FF023 E0020	Pets illimites
BUBBA & STIX	FFC48 1000x	X = 0 a 4 / choix du niveau
BUBSY	FF023 B0009	Vies infinies
BUBSY	FF009 20003	Invincibilité
BUBSY 2	FF040 10009	Vies infinies
BUBSY 2	FF043 50019	Ballzooka illimites
BUDOKAN	FFB1B 8007F	Agilite infinie
BURNING FORCE	FFB25 COOO4	Vies infinies
CADASH	FF0A7 B0002	Continues illimites
CALIBER 50	FF995 E0099	Grenades illimitees
CANNON FODDER	FF1D7 900FF	Recrues infinies
CANNON FODDER	FF391 7000A	Roquettes illimitées
CAPTAIN AMERICA & AVENGERS	FF2E8 1000x	X = nombre de vies joueur 1
CAPTAIN HAVOC	FFDCA 10009	Vies infinies
CAPTAIN PLANET	FFF28 00037	Énergie infinie
CAPTAIN PLANET	FFF28 20037	Super Pouvoirs illimités
CASTLEVANIA - NEW GENERATION	FF9C1 10050	Énergie infinie
CASTLEVANIA - NEW GENERATION	FFF80 E0063	Armes spéciales illimitées
CHAKAN	FFC0D 0000C	Invulnérabilité
CHAOS ENGINE	FF411 40006	Armes spéciales illimitées J1
CHESTER CHEETAH-TOO C.	FFF81 E0004	Énergie et vies infinies
CHIKY CHIKY BOY	FF9EE 10028	Énergie infinie
CHUCK ROCK	FF06D 50007	Energie infinie
CLAYFIGHTERS	FF41C 20068	Énergie infinie, 2 codes
CLAYFIGHTERS	FF41C 30068	Énergie infinie, 2 codes
CLIFFHANGER	FF00B E0003	Vies infinies
COBAYE (Le)	FF387 7000F	Énergie virtuelle infinie joueur 1
COBAYE (Le)	FF359 1000F	Énergie réelle infinie joueur 1
COMBAT CARS	FF0F4 70001	Terminer toujours 1er
COOL SPOT	FF071 4003B	Temps illimité
COOL SPOT	FFF5E 00007	Énergie infinie
CORPORATION	FF441 A0012	Max de fric
CORPORATION	FF2A2 80033	Énergie infinie
COSMIC SPACEHEAD	FF81D 90000	Vies infinies
CRACKDOWN	005B7 C6004	Super bombes infinies Ban
CRACKDOWN	000D0 A6004	Temps infini
CRUE BALL	FF843 D0001	Balles infinies
CYBORG JUSTICE	FF809 20006	Vies infinies joueur 1
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	FF233 30009	Énergie infinie

CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

DARK CASTLE	FF130 B0003	Vies infinies
DAVIS CUP TENNIS	FF1FC 500xx	XX = 01 à FF : rang mondial (3 codes)
DAVIS CUP TENNIS	FF083 C0004	XX = 01 a FF : rang mondial (3 codes)
DAVIS CUP TENNIS	FF005 B0001	XX = 01 a FF : rang mondial (3 codes)
DEATH FUEL	FF26A F0040	Tir central infini
DEATH FUEL	FFFF2 F00B7	Temps infini
DECAP ATTACK	02EB6 26002	Passer au niveau suivant
DESERT STRIKE	FF10A B0064	Fuel illimité
DESERT STRIKE	FF10B 70003	Vies infinies
DICK TRACY	05BAA 26024	Invulnerabilité
DJ BOY	FFA19 B03E7	Argent infini
DOUBLE DRAGON 3	FF23F 30014	Énergie infinie joueur 2
DRACULA	FF096 F0003	Énergie infinie
DRACULA	FF097 90006	Vies infinies
DRAGON	FF8C1 10009	"Chi" infinis
DRAGON BALL Z	FFE78 300FA	Énergie infinie
DRAGON BALL Z	FFEA1 E000x	X = 0 à 7 / choix du combat
DRAGON'S FURY	FFF63 70002	Boules infinies
DUNE 2	FF4D2 500FA	Argent illimité Harkonnens
DUNE 2	FF4D6 B00FA	Argent illimité pour les Atreides
DUNE 2	FF4DB 100FA	Argent illimité pour les Ordos
DUNGEONS & DRAGONS : W.Et.Sun	FF10C 500FF	Donne 280 000 000 £
DYNAMITE HEADDY	FFE8E D0003	Vies infinies
E-SWAT	0017C 26000	Invulnérabilité 3 codes
E-SWAT	00258 C6002	Invulnérabilité 3 codes
E-SWAT	0D1A2 84E71	Invulnérabilité 3 codes
EA HOCKEY	FF091 50050	Commencer avec 80 buts J1
EARTHWORM JIM	FFA69 900xx	XX = 00 a 10 / choix du niveau
ECCO THE DOLPHIN	FFB63 5003B	Vie illimitee
ECCO THE DOLPHIN	FFB63 60003	Air illimité
ECCO THE DOLPHIN 2	FFAB7 40002	Énergie infinie
ECCO THE DOLPHIN 2	FFAA2 00003	Air illimité
EL VIENTO	FFAB3 B0027	Énergie infinie
ETERNAL CHAMPIONS AR2	FFAAB B0068	Énergie infinie joueur 1
ETERNAL CHAMPIONS AR2	FFABE F0068	Énergie infinie joueur 2
ETERNAL CHAMPIONS	FFACA B0034	Magie infinie
EX MUTANTS	FF006 B0003	Vies infinies
F-1	FFF39 00000	Super pneus
FAERY TALE ADVENTURE	01063 E6006	Tous les objets sont gratuits
FAERY TALE ADVENTURE	FFA58 F0017	Points de vitalite infinis
FANTASIA	FF07D 90004	Force infinie
FANTASIA	00622 B4E71	Grande magie infinie
FANTASIA	FF07D B0003	Vies infinies
FANTASTIC DIZZY	FF813 90000	Invincibilité
FANTASTIC DIZZY	FF811 30000	Toutes les étoiles amassées
FAT MAN	FF2B9 30032	Énergie infinie
FATAL FURY	FF081 60058	Énergie infinie
FATAL FURY 2	FF0D1 10066	Énergie infinie joueur 1
FATAL FURY 2	FF0F1 10066	Énergie infinie joueur 2
FATAL FURY 2	FF0CB B0002	Gagner des le 1er match (2 codes)
FATAL LABYRINTH	00701 07C14	Redonne de l'énergie
FATAL REWIND	FFE02 10002	Vies infinies
FIFA 95	FFFA5 20000	Buts du J2 ne comptent pas
FIFA SOCCER	FFFC4 800xx	XX = 00 à FF / nbre buts J1
FIFA SOCCER	FFFC4 700xx	XX = 00 a FF / nbre buts J2
FIGHTING MASTERS	FF028 0001F	Énergie infinie joueur 1
FIGHTING MASTERS	FF038 0001F	Énergie infinie joueur 2
FIRE MUSTANG	FFBDB 30002	Vies infinies
FIRE SHARK	FF044 B0000	Invincibilité
FLASHBACK	FFD3D 70005	Boucliers infinis
FLINK	FFA2C B0002	Vies infinies
FLINK	FFC8D 10003	Énergie infinie
FLINK	FFA2D 40006	Demon et boucher
FLINTSTONES	FF015 50004	Vies infinies
FLINTSTONES	FF014 F000x	X= 0 a 6 / choix du niveau
FORGOTTEN WORLDS	FF110 90028	Invulnérabilité joueur 1
FORGOTTEN WORLDS	FF1A4 70028	Invulnérabilité joueur 2
G-LOC	FF4A4 80020	Missiles air-air
GADGET TWINS	FF088 A0003	Invincibilité
GADGET TWINS	FF038 9000x	X = choix du niveau
GAUNTLET 4	FF00F 900CB	Énergie infinie Guerrier
GENERATION LOST	FFF31 1007F	Énergie infinie
GEORGE FOREMAN KO BOXING	FF81A 10002	Super punch illimités
GHOSTBUSTERS	FFFE2 C0010	Vies infinies
GHOULS'N GHOSTS	00658 66006	Vies infinies
GHOULS'N GHOSTS	FF822 C000x	X = choix de l'arme joueur 1
GLOBAL GLADIATORS	FFFF4 D000A	Énergie infinie
GODS	FFEF3 F001B	Énergie infinie
GOLDEN AXE	FFFE8 0000x	X = 4, 6, 9 : magie illimitée J1
GOLDEN AXE	FFFE8 B0003	Fioles infinies n-1
GRANADA X	FFB45 70005	Vies infinies
GRANADA X	FFB45 5000F	Énergie infinie
GREATEST HEAVYWEIGHT	FFF00 00000	Gagner tous les combats
GREENDOG	FF17D D0004	Vies infinies
GUNSHIP	FF8D1 B0064	Énergie infinie
GUNSTAR HEROES	FFA42 50065	Vitalite infinie joueur 1

CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

GUNSTAR HEROES	FFA62 50065	Vitalite infinie joueur 2
GYNOUG	FFC97 70001	Invincibilité
HARDCORE	FF044 B000x	X = nombre de bombes
HELLFIRE	00280 20005	Hellfire illimites (2 codes)
HELLFIRE	002AE 46004	Hellfire illimites (2 codes)
HELLFIRE	00283 E6004	Vies infinies
HERZOG ZWEI	00758 E601C	Argent infini
HERZOG ZWEI	003A3 C6002	Énergie infinie
HOOK	FF8C6 30003	Énergie infinie
HOOK	FFDD7 00006	Vies infinies
HUMANS	FF081 900xx	XX= 01 à 50, choix du niveau
HYPER DUNK	FF9BD 7000x	X = score joueur 1
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	FF7F5 90020	Énergie infinie
INDIANA JONES ADVENTURES	FF1E9 90009	Vies infinies
ISHIDO	FFF74 100FF	Curseur hyper rapide
JAMES B. DOUGLAS KO BOXING	FF84B 080FF	Énergie infinie joueur 1
JAMES BOND (THE DUEL)	FF1BD 00008	Vies infinies
JAMES POND	007ED 16004	Vies infinies
JAMES POND 2 : ROBOCOD	00190 A4E71	Vies infinies
JAMES POND 3	FFFAA 10000	Énergie infinie
JAMMIT	FF342 800xx	XX = score joueur 1
JELLY BOY	FF10D 10002	Vies infinies
JEWEL MASTER	FFC60 90001	Invincibilite
JOHN MADDEN FOOTBALL	008E3 80006	5 Yards necessaires pour 1er TD
JORDAN VS BIRD	FF56D B000x	X = nombre de paniers joueur 1
JORDAN VS BIRD	FF577 B000x	X = nombre de paniers joueur 2
JUDGE DREDD	FF2AB 80001	Vies infinies
JUNGLE STRIKE	FF10C F0003	Vies infinies
JURASSIC PARK	FF0D5 30003	Vies infinies
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	FFC29 500FF	Énergie infinie pour le Raptor
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	FFC96 800FF	Énergie infinie pour le Grant
KID CHAMELEON	FFFC3 F0003	Vies infinies
KING OF THE MONSTERS	FF15F 900xx	XX = choix du niveau
KING'S BOUNTY	FFFE2 600FF	65 340 pts de com. (2 codes)
KING'S BOUNTY	FFFF5 000FF	65 340 pts de com. (2 codes)
KLAX	FF149 300xx	XX = 00 a 63 / choix du niveau
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	FF0FF 30002	Vies infinies
LANDSTALKER	FF543 E0006	Invincibilite
LAST BATTLE	FFFE0 00040	Vies infinies
LEMMINGS	FFF4E 8003B	Temps infini
LETHAL ENFORCERS	FFA09 F0004	Énergie infinie
LETHAL ENFORCERS 2	FFB0A F000F	Vies infinies
LHX ATTACK CHOPPER	FFF1C 1000B	Hellfires infinis
LIVRE DE LA JUNGLE	FFF4B B0007	Énergie infinie
LIVRE DE LA JUNGLE	FFFB0 F0006	Boomerang illimités
LOST VIKINGS	FF908 F0006	Énergie infinie Eric
LOST VIKINGS	FF909 10006	Énergie infinie Baleog
LOST VIKINGS	FF909 30006	Énergie infinie Olaf
LOTUS 2	FF9BB 4001A	Vitesse maxi joueur 1
LOTUS TURBO CHALLENGE	FF7CB 50003	Temps illimité joueur 1
LOTUS TURBO CHALLENGE	FF7D7 F0063	Temps illimite joueur 2
M1 ABRAMS BATTLE TANK	00D73 66010	Fuel infini
M1 ABRAMS BATTLE TANK	00C89 C6002	Canon infini
MAC DONALD'S TREASURELAND	FFE05 10001	Énergie infinie
MAC DONALD'S TREASURELAND	FFE14 300D1	Tirs illimités
MAN OVERBOARD	FF075 10003	Vies infinies
MAN OVERBOARD	FF075 F00xx	XX = nombre de "Saved"
MARBLE MADNESS	FF80C F0039	Temps infini
MARBLE MADNESS	FFAC7 70039	Vies infinies
MARIO LEMIEUX HOCKEY	0169C 24E75	Gèle les compteurs de fautes
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	FF8D2 90003	Énergie infinie
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	FF8D2 50003	Vies infinies
MARVEL LAND	FFF74 70009	Vies infinies
MASTER OF WEAPON (JAP)	FF0FF 70004	Bombes infinies
MASTER OF WEAPON (JAP)	FF102 90002	Vies infinies
MAXIMUM CARNAGE	FF096 70030	Énergie infinie
MAXIMUM CARNAGE	FF077 F000F	Vies infinies
MAZIN SAGA	FFEB0 90000	Vies infinies
MAZIN' WARS	FFCDE 00064	Energie infinie
MEGA BOMBERMAN	FFA46 2000A	Bombes illimitées
MEGA BOMBERMAN	FF954 30003	Vies infinies
MEGA SWIV	FF4CD 50003	Vies infinies joueur 1
MEGA SWIV	FF4CD 40003	Vies infinies joueur 2
MEGA TURRICAN	FF8F2 00040	Énergie infinie
MEGA TURRICAN	FF8F1 F000x	X = 0 a 6 / choix du niveau
MEGA-LO-MANIA	FF156 F0063	Nommes infinis pour chaque Ile
MERCS	C0B09 4AE71	Énergie infinie
MERCS	00B0B 8C351	Bombes infinies
MICKEY ET DONALD / W. OF ILLUSION	FFFD5 30009	Vies infinies
MICKEY ET DONALD / W. OF ILLUSION	FFFD5 30003	Essais illimités
MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	FFF32 50003	Vies infinies
MICKEY MANIA	FF046 F0004	Énergie infinie
MICKEY MANIA	FF046 70004	Vies infinies
MICRO MACHINES	FFA63 70003	Vies infinies
MICRO MACHINES 2	FFDAD BDAA1	1er à chaque fois
MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)	FF645 10003	Énergie infinie

CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)	FFDC7 10003	Vies infinies
MIG 29	FFC42 90004	AA8 Illimités
MIGHT AND MAGIC	028B8 00000	Dagger est libre
MIGHTY MAX	FF00F A000F	Vies infinies
MISTER NUTZ	FFF54 500B2	Vies infinies
MISTER NUTZ	FFE11 4007F	Énergie infinie
MOONWALKER	00DF0 06004	Vies infinies
MORTAL KOMBAT	FFCAB 90078	Énergie infinie joueur 1
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	FFAB9 60099	Temps infini
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	FFF45 70015	Credits infinis
MORTAL KOMBAT 2 (AR 2)	FFB62 3006C	Énergie infinie joueur 1
MS PAC MAN	00183 66002	Vies infinies
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	FFFD5 30001	"1st Downs" Illimités
MYSTIC DEFENDER	006EF 06002	Invulnérabilité partielle
NBA 94 SHODOWN	FFB8A 5000x	X = score joueur 1
NBA 94 SHODOWN	FFBD4 F000x	X = score joueur 2
NBA JAM	FF1D8 E000x	X = score joueur
NBA JAM	FF1D9 1000x	X = score adversaire
NBA JAM	FF3C4 90003	"Fire" infini joueur 1
NBA JAM	FF3D6 90003	"Fire" infini joueur 2
NEW ZEALAND STORY	FF800 30003	Vies infinies
NEWMAN HAAS INDYCAR	FFA36 70001	Pour finir second
NHL 95	FF753 70001	Créer des joueurs tres puissants
NHL HOCKEY	FFCA5 800FF	Pas de goal pour l'ordinateur
NHLPA HOCKEY	FFC69 50000	L'ordinateur ne marque pas
NORMY	FFA18 F0003	Vies infinies
OUTRUN	0035A 84A1D	Temps infini
OUTRUNNERS	FF81C C0040	Temps infini joueur 1
OUTRUNNERS	FF815 F01FF	Vitesse = 500 km/h joueur 1
PACMANIA	00004 418E7	Fantômes restent bleus + longtemps
PACMANIA	00689 96002	Pacmen infinis
PAGEMASTER	FFFAE 90003	Vies infinie
PAGEMASTER	FFFAE 70001	Énergie infinie
PETE SAMPRAS TENNIS	FF021 30005	Gagner chaque jeu
PETE SAMPRAS TENNIS	FF022 90000	Ordinateur ne peut pas marquer
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	FFD9E 30000	Trou en 1
PGA TOUR GOLF	FFD0F 70000	Trou en 1
PHANTASY STAR 2	00D01 C600C	Tous les objets sont gratuits
PHANTASY STAR 2	FFC08 C270F	Points d'expé de MUDO au max
PHANTASY STAR 3	00AB1 86005	Tous les objets sont gratuits
PHANTASY STAR 3	0189D C8xxx	XXX = Nombre de Mesetas
PHELIOS	00737 E4E71	Missiles homing illimités
PHELIOS	0035D C6004	Vies infinies
PIGSKIN FOOTBRAWL	FF898 100ED	Stoppe le chrono
PINK PANTHER	FFC0C 90008	Énergie infinie
PINK PANTHER	FFBFC 80005	Vies infinies
PIT FIGHTER	FF2B7 B00D8	Énergie infinie joueur 1
PITFALL	FF34B A0000	Énergie infinie
POWER DRIVE	FF01C 50000	Stoppe le chrono
PREDATOR 2	FF027 C0002	Vies infinies
PRINCE OF PERSIA	FF1F6 80003	Énergie infinie
PROBOTECTOR	FFFA0 C0009	Vies infinies
PSG WCC	FF04C 00009	Score du joueur 1
PSYCHO PINBALL	FF050 80001	Boules infinies
PUTTY SQUAD	FF6BD 00009	Vies infinies
QUACKSHOT	0060A C6009	Donald ne se calme jamais
RAMBO 3	0048D A7200	Time-bombes infinies
RANGER-X	FFFE0 30000	Continues illimités
RASTAN SAGA 2	FF0AC 1000A	Vies infinies
RED ZONE	FF9D7 D0000	Énergie infinie
REN AND STIMPY SHOW	FF800 E0020	Énergie infinie
REVENGE OF SHINOBI	00BF7 04E71	Super Shurikens illimités
RISE OF THE ROBOTS	FF036 0000X	X = nbre de manches gagnantes
RISKY WOODS	FF11A 5002B	Vies et energie infinis
RISTAR	FFE57 80004	Vies infinies
ROAD BLASTER	FF2A5 00005	Vies infinies
ROAD RASH	FF054 3000x	Choix de la moto joueur A
ROAD RASH 2	FF05B F000x	Nombre de nitros joueur A
ROBOCOP VS TERMIHATOR	FFF0F 000FF	Invulnerabilité
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	FFC04 1003F	Énergie infinie
ROI LION	FFCCE F0003	Vies infinies
ROLLING THUNDER 2	FFF20 D0002	Vies infinies
ROLO TO THE RESCUE	FFC51 E0004	Continues infinis
SCHTROUMPFS	FFF37 60003	Énergie infinie
SHADOW OF THE BEAST	014E9 E6004	Énergie infinie
SHAQ FU	FF80C 90064	Énergie infinie, joueur 1
SHINING FORCE	FF9CA 7000C	Pour avoir PLAYER infini
SHINING FORCE 2	FFE80 F0003	HP infini joueur 1
SHINING IN THE DARKNESS	FF16E 0FDFF	Avoir 65 000 pts d'expérience
SHINOBI 3 - NINJA MASTER	FF3TE 60001	Magie infinie
SIDE POCKEY	FFCDA 900xx	Score x 100
SKELETON CREW	FF807 70003	Vies infinies
SKITCHIN'	FF0C0 70008	Temps infini
SOLEIL	FFFE6 30003	Énergie infinie
SONIC & KNUCKLES	FFFE0 103A9	Anneaux infinis
SONIC & KNUCKLES	FFFE1 20099	Vies infinies

CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

SONIC & KNUCKLES	FFFFE 20001	Debug Mode
SONIC 1 ou 2 ou 3	FFFF1 200FF	Vies infinies
SONIC 1 ou 2 ou 3	FFFE2 0FFFF	Anneaux infinis
SONIC SPINBALL	FF579 E1003	La porte du Boss est ouverte
SPARKSTER	FF2DA 3000F	Énergie infinie
SPEEDBALL 2	FF00F B00FF	Crédits infinis
SPIDERMAN	FFE71 00040	Vies infinies
SPIDERMAN & X-MEN	FF00B 90000	Vies infinies
SPIDERMAN VS KINGPIN	FFE71 D0076	Énergie infinie
SPLATTERHOUSE 2	FF00F 70003	Énergie infinie
SPLATTERHOUSE 3	FF00E 4D005	Vies infinies
STAR CONTROL	0096E C0000	Pas de gravité sur les planètes
STAR FLIGHT	FF957 300FF	Fuel infini
STARGATE	FFFC6 90003	Énergie infinie
STEEL EMPIRE	FFCB5 10003	Vies infinies
STORMLORD	FF003 70001	Invincibilité
STREET FIGHTER 2' SCE	FF8D4 30080	Énergie infinie joueur 1
STREET RACER	FF141 40003	Turbo infini
STREETS OF RAGE	002B6 64E71	Vies infinies
STREETS OF RAGE 2	FFEFA 90068	Énergie infinie joueur 1
STREETS OF RAGE 3	FFDF6 C0032	Énergie infinie joueur 1
SUB TERRANIA	FF003 50002	Vies infinies
SUNSET RIDERS	FFCA4 20002	Tir rapide, armes 1 + 2
SUNSET RIDERS	FFB09 90002	Vies infinies
SUPER BATTLE TANK	FFC44 90003	Vies infinies
SUPER HANG ON	0054B E600A	Argent infini en mode normal
SUPER HYDLIDE	FFE00 D0019	Vies infinies
SUPER MONACO GP	FF923 40000	Toujours terminer 1er
SUPER SHINOBI 2	FF37E 60006	Pouvoir infini
SUPER SHINOBI 2	FF37E 9000F	Énergie infinie
SUPER SMASH TV	FFA37 B0007	Vies infinies joueur 1
SUPERMAN	FF97C F001C	Vies infinies
SWORD OF SODAN	00474 26002	Vies infinies
SWORD OF VERMILLON	01A20 24A78	Magie infinie
SYNDICATE	FF53A 70003	Energie infinie joueur 1
T2 ARCADE GAME	FF80C A0004	Vies infinies
TALMIT S ADVENTURE	FFF74 70004	Vies infinies
TAZ-MANIA	FFD45 B0003	Vies infinies
TECHNO CLASH	FF86E A0000	Arme B illimitée
TECHNOCOP	FF170 50048	Voiture invincible
THE IMMORTAL	0081E 8197C	Vies infinies
THE TERMIHATOR	FF147 D001F	Énergie infinie
THUNDER FORCE 4	FFF2F 10003	Vies infinies
THUNDERFOX	FFB00 B0001	Énergie infinie
TINY TOONS	FFFB0 B0003	Energie infinie
TINY TOONS ACME ALL STARS	FFE02 D0000	Score de l'adversaire = 0
TITI ET GROS MINET	FF256 40000	Énergie infinie
TMNT : HYPERSTONE HEIST	FFC03 90004	Vies infinies joueur 1
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	FF003 10080	Énergie infinies joueur 1
TOEJAM & EARL	00BC8 06002	Vies infinies pour Toejam & Earl
TOEJAM & EARL 2	FFA99 D0010	Energie infinie pour Earl
TOKI	FF1B8 60005	Vies infinies
TRUE LIES	FFFB9 D000F	Vies infinies
TURBO OUT RUN	FF9EF 7003B	Arrête l'horloge
TURRICAN	FF049 20003	Vies infinies
TWIN HAWK	00358 C6004	Arme Spéciale infinie
TWO CRUDE DUDES	FF46C B0002	Vies infinies joueur 1
ULTIMATE QIX	FF006 D0099	Commencer avec 99 vaisseaux
UNIVERSAL SOLDIER	FF0AF D0008	Énergie infinie
URBAN STRIKE	FF100 F0063	Vies infinies
VALIS 3	FFF44 70018	Énergie infinie
VIRTUA RACING	FF005 50063	Chrono = 99
VIRTUAL BART	FFC7A 2001F	Énergie infinie
WANI WANI WORLD	FFA40 30003	Énergie infinie joueur 1
WARLOCK	FFA18 F0003	Énergie infinie
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN	FF915 30063	Énergie infinie leader du groupe
WHERE IN TIME IS CARMEN...	FFD77 AD01E	Temps infini
WHIP RUSH	FFD09 80005	Vies infinies
WIMBLEDON 2	FF0C6 30001	Gagner tous les jeux
WIZ N' LIZ	FF070 70003	Vies infinies joueur 1
WOLVERINE	FFE68 70064	Énergie infinie
WONDERBOY 3	FFC88 60003	Vies infinies joueur 1
WONDERBOY 5	FF962 E0DF9	65 000 pièces d'or
WORLD CUP 1990	FFF01 C00xx	XX = 00 à FF / pas de buts
WRESTLE WAR	FFA90 D0001	Pas de décompte
WWF ROYAL RUMBLE	FFCCA 50000	Pas de décompte
WWF SUPER WRESTLEMANIA	FFBBF A0120	Énergie infinie joueur 1
X-MEN 2	FFEB1 00002	Énergie infinie joueur 1
XENON 2	FFDB3 50027	Énergie infinie
Y'S 3	FFE2A A0004	Argent infini
YOGI BEAR	FF9FF D0003	Vies infinies
YOUNG INDIANA JONES	FFF08 D0009	Vies infinies
ZANY GOLF	FFE9A 2D005	Vies infinies
ZERO TOLERANCE	FF0DE 50063	Énergie infinie
ZOMBIES	FFFA4 7000A	Énergie infinie garçon
ZOOL	FFED5 30003	Énergie infinie

CODES ACTION REPLAY GAME GEAR

ALADDIN	00C1 1606	Énergie infinie
ALIEN 3	00C4 6A46	Invincibilité
ALIEN 3	00C4 990A	Lance-flammes illimité
ARIEL LA PETITE SIRENE	00C2 4908	Énergie infinie
ASTERIX	00C0 9A03	Invincibilité
ASTERIX	00C0 8801	Bombes dès le départ
AX-BATLER	00C0 5506	Énergie infinie
BART VS SPACE MUTANTS	00C0 1E00	Tous les objets sont pelnts
BART VS SPACE MUTANTS	00C0 1401	Roquettes infinies
BART VS SPACE MUTANTS	00C3 9E09	Temps infini
BART VS SPACE MUTANTS	00C0 1003	Vies infinies
BATMAN RETURNS	00C1 590A	Énergie infinie
CHAKAN	00DF B3F0	Renouveler son energie
CHUCK ROCK	00C0 8F06	Énergie infinie
COLUMNS	00C6 99xx	XX = choix du niveau
COOL SPOT	00D1 8F2F	Énergie infinie
DESERT STRIKE	00C5 6099	Fuel illimité
DESERT STRIKE	00C5 E508	Hellfires illimités
DESERT STRIKE	00C5 DE03	Vies infinies
DINOBASHER	00CD 5803	Vies infinies
DONALD DUCK	00C0 8303	Vies infinies
ECCO THE DOLPNIN	00CA BF21	Air infini
ECCO THE DOLPHIN	00CA C123	Énergie infinie
FACTORY PANIC	00C7 B909	Temps infini
FACTORY PANIC	00C3 9602	Vies infinies
FANTASY ZONE	00C0 0A09	Vies infinies
FANTASY ZONE	00C0 DD09	9 000 000 pièces d'or
GALAGA 91	00C8 3E02	Vies infinies
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	00C1 2880	Énergie infinie
GLOBAL GLADIATORS	00D0 BA3F	Énergie infinie (2 codes)
GLOBAL GLADIATORS	00DF BEF3	Énergie infinie (2 codes)
HALLEY WARS	00C0 4C03	Vies infinies
INDIANA JONES LAST CRUSADE	00C9 8806	Vies infinies
JAMES POND 2	00DA 7003	Vies infinies
JURASSIC PARK	00CA 0003	Énergie infinie
JURASSIC PARK	00C9 0003	Energie infinie en voiture
KLAX	00C1 F0xx	XX = 01 à 64 / choix niveau
KRUSTY'S FUN HOUSE	00C4 2903	Vies infinies
LEMMINGS	00DB 5C64	Toujours 100% de Lemmings
LEMMINGS	00DA D309	Temps infini
LIVRE DE LA JUNGLE	00CB 2F06	Énergie infinie
MASTER OF DARKNESS	00CA 3A20	Énergie infinie
MICKEY M / CASTLE OF ILLUSION	00C0 B003	Énergie infinie
MICKEY M / LAND OF ILLUSION	00C0 9902	Énergie infinie
MICKEY M / LAND OF ILLUSION	00C0 9805	Commencer avec 5 étoiles
MORTAL KOMBAT	00C4 3809	Temps infini
MORTAL KOMBAT	00C4 8848	Énergie infinie
NINJA GAIDEN	00C4 210F	Énergie infinie
OPERATION WOLF	00C1 1906	Grenades illimitées
OUT RUN	00C3 6127	Encore plus vite
PACMAN	00C1 3303	Vies infinies
PENGO	00C1 3804	Vies infinies
POPILS	00C3 2003	Vies infinies
PRINCE OF PERSIA	00C2 9903	Énergie infinie
PRINCE OF PERSIA	00C2 9838	Temps infini
ROAD RUNNER	00C0 2902	Vies infinies
SHINOBI	00D2 0C0C	Commencer avec 12 barres d'énergie
SHINOBI	00D2 1E09	Magie Ninja infinie
SHINOBI	00D2 1005	Vies infinies
SHINOBI 2 : THE SILENT FURY	00C0 4109	Magie illimitée
SONIC	00D4 0100	Sonic saute plus haut
SONIC	00D2 A9xx	XX = nbre d'anneaux
SONIC 2	00D2 9803	Vies infinies
SONIC 2	00D2 2999	Anneaux infinis
SONIC 2	00D2 950x	X = choix de la Zone
SONIC 2	00D2 960x	X= choix de l'Act
SONIC CHAOS	00D2 9C05	Invincible
SONIC CHAOS	00D2 9C99	Anneaux infinis
SONIC CHAOS	00D5 0C95	Saut plus haut
SPIDERMAN VS THE KINGPIN	00DF 76FF	Énergie infinie
SPIDERMAN VS THE KINGPIN	00DF 7520	Toile araignee infinie
STAR WARS	00DA AD09	Vies infinies
STREETS OF RAGE	00C6 670X	Choix de stage (1 a 4)
STREETS OF RAGE	00CC F317	Énergie infinie
STREETS OF RAGE	00CD 0903	Vies infinies
STREETS OF RAGE 2	00C9 8617	Énergie infinie
STREETS OF RAGE 2	00C9 A603	Vies infinies
SUPER SMASH TV	00C5 1205	Invincibilité
SUPER SPACE INVADERS	00C7 EC03	Vies infinies
T2	00DD 0F04	Vies infinies
TAZ MANIA	00C7 0A08	Énergie infinie
TAZ MANIA	00C3 097F	Tourbillons illimités
TERMINATOR (THE)	00CC 1664	Énergie infinie
WONDERBOY	00CC 360C	Énergie infinie
WONDERBOY	00C1 2705	Avoir skate + haches dès le départ
WOODY POP	00C1 1103	Vies infinies

Pro ACTION REPLAY 2

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

TRICHEZ COMME UN PRO

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux, alors trichez comme un pro avec le nouveau PRO ACTION REPLAY 2 pour Super NINTENDO - GAME BOY - NINTENDO - MEGADRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM et PRO CDX pour MEGA CD**

Le PRO ACTION REPLAY 2 est un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui permet :

- D'utiliser les codes donnés par SUPER POWER et MEGA FORCE pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc. à L'INFINI.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.
- De servir d'Adaptateur Universel et jouer avec TOUS les derniers jeux US et Japonais*
- De bénéficier d'une fonction* qui ralentit les jeux (idéal pour les Shoot'em Up).
- La nouvelle version pour les consoles SEGA est dotée du "Special FX System" qui contient déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

(*) nouvelle version 2.T sur SUPER NINTENDO exclusivement (fonctionne aussi avec SNES et SFC).
(**) Le PRO CDX vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA CD français.

36 69 77 06 : LES NOUVEAUX CODES A.R.

BON DE COMMANDE à retourner à MEGA PRESS • ACTION REPLAY • 6 Bld du Général Leclerc • 92115 Clichy Cedex

Oui ! je veux recevoir :

- ❒ PRO ACTION REPLAY 2 pour Super NINTENDO au prix de 310 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME BOY au prix de 190 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGAORIVE au prix de 310 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR au prix de 210 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM au prix de 210 F. (+30 F.)*
- ❒ PRO CDX pour MEGA CD au prix de 210 F. (+30 F.)*

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Cp .....Age .....

Je joins un chèque de .....à l'ordre de **MEGA PRESS**

Délai d'expédition : 3 semaines

(*) 30F. de participation aux frais de port

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne officielle MEGA force

en téléphonant au n°1 des astuces

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,19 francs la minute